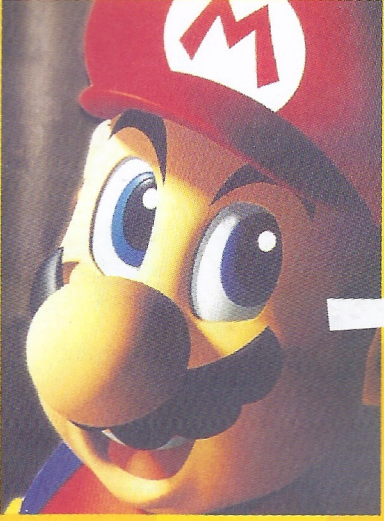


TETRAO GAZETE

BİLGİSAYAR OYUNLARI EKİ



En yeni oyunlar
Nerede, nasıl, kaçta?
Doğru bilgisayar
nasıl seçilir?

Star Fighter 3000



★
1.000.000\$
ÖDÜLLÜ OYUN

Oynayın bir servet
kazanın

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN GENÇLİK/MÜZİK DERGİSİ **BLUE** Jean

Hürriyet
Dergi Grubu

GERÇEKÇİ OL, İMKANSIZI İSTE! MISSION. IMPOSSIBLE MISSION. IMPOSSIBLE

Tom Cruise'un olay filmiyle ilgili bilmek istediğiniz
herşey ama herşey Blue Jean'de.



R.E.M.'İN MÜHTEŞEM DÖNÜŞÜ...



ROBBIE WILLIAMS
ESKİ DOSTLARINA BARIŞ ELİ UZATTI



CHRIS VE NEIL'İN AĞZINDAN
YEPYENİ PET SHOP BOYS ALBÜMÜ



KADINLARIN YENİ SÖZCÜSÜ:
NENEH CHERRY



SUEDE:
BİR ADIM GERİ,
İKİ ADIM İLERİ!

BİRKAÇ İYİ ADAM:
NEUROTIC
OUTSIDERS



SÜPER ŞARKI SÖZLERİ



HEAVY METAL DÜNYASI DIRİLİYOR:
KISS, TWISTED SISTER, MÖTLEY CRÜE, RATT, VAN HALEN

**2 MEGA
POSTER**
LIV TYLER
BACKSTREET BOYS

**SÜPER
POSTERLER**
SANDRA BULLOCK
KE
THE FUGEES
ROBBIE WILLIAMS
TONI BRAXTON

EYLÜL SAYISI BAYİLERDE

ROLLERBLADE VERİYORUZ!

"ŞİMDİ BEN PRENSMİŞİM..."

Az sonra kendinizi bilgisayar oyunlarının rengarenk dünyasında bulacaksınız. Her çeşit fantazinin hayat bulduğu, hayal gücünün motorlarının tam gaz çalıştığı bir dünyada...

Belki o dünyanın vatandaşlarından birisiniz ve o fantastik sokakları zaten biliyorsunuz, belki de yabancısınız ve bugüne kadar orada bir geziyi hiç düşünmediniz. Hiç fark etmez inanın. Öyle ya da böyle, sizi ilgilendirecek birşeyler var bu panayırda.

Vitrinler dolu, parlak ışıklar altında sergilenen hayal kaçkınlardan biri mutlaka sizi bekliyor. Çünkü burada her türlü fantaziye kapılar açık: Çocuksu düşler, masallar, savaşlar, hız, keşifler, gizemli serüvenler, çılgın bilmeceler, acımasızca şiddet ya da pürüzsüz şehvet...

Herkesin gezebileceği bir panayır olsun istedik. Müdavimler hoş yeniliklerle karşılaşsın, yeni gelenler yabancılık çekmesin.

Ya zaten orada olmanın tadını yaşayın ya da "oyunlarla yaşayanlar" arasına karışmanın sarhoşluğunu...

İsterseniz "yetişkinden daha yetişkin"i bile oynayabileceğiniz sonsuz bir çocukluk size "Hoşgeldin!" diyen... "Şimdi sen prensesmişsin, ben prensmişim", "Şimdi sen babaymışsın, ben annemişim"... Oyunlar, oyunlar...

**KİM DEMİŞ "GERÇEK" HERKESE YETER DİYE!
OYUNLAR HİÇ BİTMESİN...**

TEMPO TEMPO GAME

BİLGİSAYAR OYUNLARI EKI

Tempo'nun okurlarına
armağandır.

Hürgüç Gazetecilik A.Ş.

■ Eylül 1996 ■

Hazırlayan : Murat Aykul

Kapak : Birol Bayram

Sayfa Düzeni : Yavuz Kırmacı

Baskı: Hürriyet Ofset

Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.

34625 Sefaköy - İstanbul.

Tel: (212) 698 58 58 (9 hat)

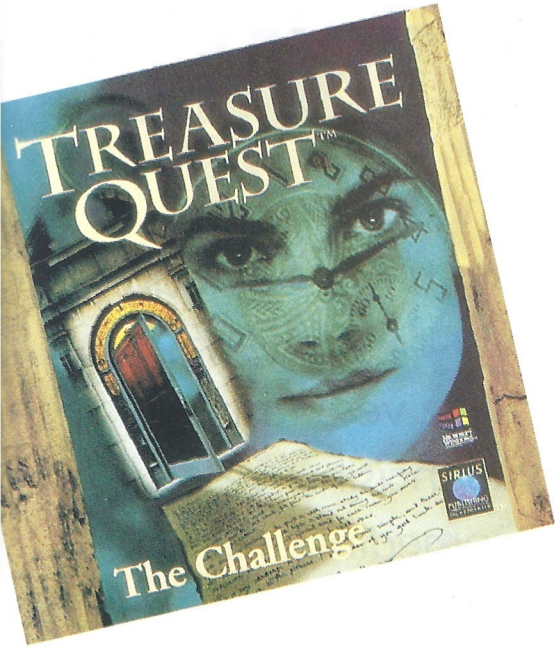
■

Hürgüç Gazetecilik A.Ş.,

Hürriyet Medya Towers,

Güneşli - İstanbul.

Tel: (212) 550 00 50 (30 hat)



TREASURE QUEST

OYNAYIN, SERVET KAZANIN!

Bu oyun, daha önceki bilgisayar oyunlarına hiç benzemiyor... Çünkü eğer oyunu herkesten önce bitirmeyi başarırsanız, hatırı sayılır bir servet sizi bekliyor: Tamı tamına 1 milyon dolar... Oyunu bitiremeyecek bile olsanız, bundan sonra size "Yine oyun mu oynuyorsun?" diyenlere, "Hayır efendim uluslararası yatırım yapıyorum!" deme şansınız var...

Bilgisayar oyunlarını çok sevenlerin ortak derdi, çevredekilerin kınayıcı yaklaşımıdır. Oyuna geçen bütün saatlerin acısı bir biçimde çıkar: Eğer yaşınız küçükse, "Oyun oynayacağına dersini çalış, okulda bunu sormayacaklar" denir. Eğer büyükseniz yine eleştirilirsiniz: "Yaa bırak çocuk musun? Zamanını bunlarla harcıyorsun... Üç saat oynuyorsun da ne oluyor?" Bazen kendi halinizde oynarken bile tedirginlik duyarsınız, "Şimdi bu oyunla vakit harcayacağım şu işi yapsam" gibi... Oysa artık, kimsenin "Oynuyorsun da ne oluyor?" diyemeyeceği, çok ciddi iş denilebilecek bir bilgisayar oyunu var. "Treasure Quest", tamı tamına 1 milyon dolar ödüllü bir oyun. Bugünkü kur üzerinden hesaplırsak 85 milyar lira civarında bir para... Bitirin, milyarları alın. Görüyorsunuz ki, kıyırık bir derse çalışmaktan da, açık oturum progra-

mı seyretmekten de, bozuk muslukları onarmak ya da akraba ziyaretine gitmekten de çok daha ciddi bir iş...

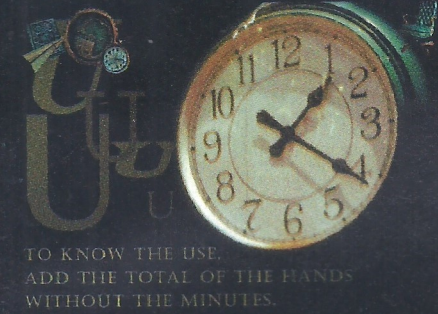
Bu bir rekor! Şimdiye kadar, bu kadar yüksek ödüllü bir bilgisayar oyunu olmadı bildiğimiz kadarıyla. 80'lerin ortalarında, o zamanın popüler bilgisayarı ZX Spectrum'daki "Eureka" adlı bir oyun için ödül konulmuştu, o da 7 bin sterlin kadar birşeydi...

Rekor ödüllü Treasure Quest, tahmin edeceğimiz gibi insanı çıldırtacak kadar zor bir oyun. Bazı oyunlardaki gibi yüksek joystick becerisi ya da gelişmiş refleksler gerektirme türünden bir zorluk değil. Bilgisayarı yeni kullanmaya başlayan biri bile kolayca oynayabilir. Zor olan, oyundaki bunalıcı bulmaceleri çözmek... Evet, "buna değer." Üstelik ümidiniz hemen kırılmasın, yarış 10 Nisan 1996'da başladı



ve 31 Aralık 1999'a kadar süreniz var. Tabii ki, müthiş ödülü oyunu bitirmeyi başaran ilk oyuncu alacak.

Oyunun konusuna kısaca bir göz atalım: Profesör Jonathan William Faulkner, öğrencilerine "vasiyet" niteliğinde devasa bir bulmaceye bırakmıştır ve bulmaceyi çözecek ilk öğrenci bu başarısının karşılığında profesörün "çabalayanı



larının üstesinden gelmelisiniz ama iş bununla bitmiyor. Her nesne, size güzel bir kadın görüntüsünde ipuçları veren "yardımcı ruh"un söylediği her şey çözüme yaklaştırabilir. Hatta, oyun için özel olarak bestelenen şarkıların sözleri bile... Büyük çözümün parçaları olan küçük bulmacalardan bazıları, nesnelere sözcük-

ler gibi düşünüp onlarla cümleler kurarak çözülebiliyor. İşe zaman zaman mantık ya da matematik ağırlıklı bulmacalar karışıyor. Bu çok zor bulmacaları çözmek için parlak zekanızın yeteceğini sanıyorsanız aldaniyorsunuz. Zeka ve İngilizce bilgisinin yanısıra, genel kültürünüz de bu işe müsait olmalı (işin en azından "İngilizce" ve "genel kültür" bölümünü nasıl açacağınızı, bu oyunu oynarken çok faydalı olacağına inandığımız "Altın anahtarlar" bölümünde bulabilirsiniz).

Diyelim ki mucize gerçekleşti ve Treasure Quest'i başarıyla bitirdiniz. Yapacağınız şey, oyunun çözümünü yapımçı firma Sirius Publishing'e postalamak ve jürinin kararını beklemek. Bu arada, ödülü alabilmek için, elinizdeki oyun CD'sinin orijinal olması ve size özel seri numarasını içeren "registration" kartının firmaya postalanması gerekiyor. Bu yüzden, bu oyunu daha ucuza satılan Singapur ya da Bulgar baskısı kopya CD'de almayın. Eskaza böyle birşey yapmış olsanız bile, çözüme yaklaştığınızı hissettiğinizde hemen bir tane orijinalini edinin... Bu büyük yarışmanın kuralları ve 1 milyon dolarlık ödülün alınmasıyla ilgili tüm bilgiler oyun CD'sinin içinde bulunuyor.

Şimdi önemli bir son dakika notu: 1 milyon dolarlık ödülde gözünüz yoksa ya da "sapıklık" derecesinde zor bulmacalara özel bir ilgi duymuyorsanız bu oyuna hiç bulaşmayın, çünkü herhangi bir bilgisayar oyunu olarak düşününce hiç zevkli değil. Arada bir beyaz dişi kadınlarını hatırlatan bir kadın çıkıp konuşsa da, oyun genel olarak çok hareketsiz ve bunalıcı. Bulmacalar da bu tür oyunların ortalamasına göre çok zor olduğu için, sabrınız kısa sürede tükenebilir...

■ ALTIN ANAHTARLAR ■

1 milyon dolarlık ödüle giden yolda yalnız değilsiniz, arkanızda Tempo var. İşte size işinizi kolaylaştıracak birtakım tavsiyeler. Elbette, işiniz kolaylaştıktan sonra da çok zor!

1 - İngilizce bilginiz yeterli değilse bazı kelime oyunlarını çözmeniz başta imkansız gibi görünebilir, ancak hiç de öyle değil! Bu ödülle ciddi biçimde ilgileniyorsanız, gelişmiş bir sözlük programı edinin. Birçok sözlük programının anagram çözme ve kelimelerdeki boşlukları tamamlama gibi özellikleri var. Sözelgesi siz harfleri karıştırarak "UREST-REA" yazdığınızda, program birkaç saniye içinde doğru sözcüğü, yani "TREASURE"u bulabilir. Ya da "T-EA-U-" yazmanız yine doğru yanıtı bulmasına yeter. Oyunu Windows altında çalıştırırken sözlük de arka planda çalışsın ve başınız sıkıştıkça ona başvurun.

2 - "World's Greatest Classic Books" gibi birtakım CD'lerde, edebiyattan felsefeye on binlerce sayfalık klasik metin kayıtlı. Bu CD'lerin içindeki tarama programlarının, bu on binlerce sayfayı birkaç dakikada tarayıp bir cümle parçasının nerelerde geçtiğini bulmak gibi bir özelliği var. Sözelgesi, oyunda bir alıntının "what means this silence?" gibi bir parçasını bulursanız, bunu CD'nizin tarama programına girip, Shakespeare'in "King Henry VI" adlı yapıtının "Great lords and gentlemen, what means this silence?" cümlesine ulaşabilirsiniz.

3 - Elinizdeki CD'ler ya da kitaplar yeterli olmadığında, Batı ülkelerindeki büyük kütüphanelerin internet adreslerine başvurun ve anahtar sözcüklerinizi verecek orada sıkı bir tarama işlemine girişin.

4 - Oyuna ilgili bazı ekstra ipuçlarını, şu internet adresinde bulabilirsiniz (bu adresteki ipuçları sabit değil, zaman zaman yenileri ekleniyor):

<http://www.treasurequest.com>

5 - Son olarak servete giden en önemli ipucu: Bu had safhada zor ve muhtemelen sizden önce başkalarının çözeceği oyunu boşverin. Ona harcayacağınız süreyi 1 milyon dolar kazanma fikrine sabitlenip transa geçerek kullanın. İnanın ki şansınız çok daha yüksektir...

ödüllendiririz" yaklaşımıyla bıraktığı 1 milyon dolarlık ödülü alacaktır... İşte bu kadar, bütün konu bundan ibaret.

Oyunda profesörün evinde 10 oda ve her odada edebiyat, felsefe, bilim ya da siyaset tarihinden birer alıntı var. Hani şu "Dünya düşünenler için komedi, hissedenler için trajedidir" (Horace Walpole) tarzı büyük laflardan... İlk amacınız bu on alıntıyı bulmak. Nihai amacınızsa bu on alıntıyı kullanarak, büyük bulmacayı çözmek. Bulmacanın ayrıntılarına gelince: Profesörümüz linguistik (dilbilim) alanında çalıştığı için, çok zorlu İngilizce dil oyun-

Para tuzacı

YA DA EVDEKİ PILOT KABİNİ

Yeni oyunların pek çoğunda sadece dört yöne gidip ateş etmek değil, üç boyutlu dünyada çılgın manevralar yapmak mümkün. Yeni joystickler de buna göre gelişmiş özellikler taşıyor. Özellikle simülasyon tutkunları için... Ancak her şeye rağmen, yan donanımlar içinde en "fuzulî" para joysticklere verilen, çünkü ne kadar gelişmiş olurlarsa olsunlar en sık onlar bozuluyor...



1. RSD Multi System
Fiyatı: 90 dolar

Şeklinden de anlaşıyor olduğunuz üzere, araba yarışları düşünmeleri için ideal bir kontrol seti. Esnek ama yeterince sert direksiyonla, gerçekten araba kullanıyormuş gibi manevralar yapmak mümkün. Bunun yanı sıra, direksiyona yerleştirilen butonlarla korna çalmak ya da savaş içeren araba yarışlarında ateş etmek mümkün. Hızlanmak ve fren yapmak için, aynen gerçek bir arabadaki gibi iki pedal kullanıyorsunuz. Sistemin üzerinde farklı amaçlarla programlanabilecek yeterli sayıda buton var. Ayrıca, iki kişi oynamak ya da ekstra fonksiyonlar yüklemek için bir joystick bağlantı noktası bulunuyor.



2. Suncom F-15E Talon
Fiyatı: 120 dolar civarında

İster masum uçaklar isterse savaş uçakları olsun hiç fark etmez. Bu joystick, uçuş simülasyonu oyunlarını sevenler (ama çok sevenler) için "1 numara". Hızlı manevralar, acımasız ateşler, dalıp çıkmalar, taktalar, roket güdülemeler... Kısacası ne ararsanız var. Üzerindeki butonlar çok amaçlı olarak programlanabiliyor, butonların yanına yerleşen kırmızı ışıklar bu operasyona rehberlik etmek amacıyla düşünülmüş. Sıkı kavramaya izin veriyor ve epey sağlam. Tasarımı oyun oynamayı ciddi bir iş haline getirecek profesyonellik düzeyinde ve bu da kendinizi kokpitte hissetmenizi sağlıyor.

3. Saitek Acemaster 18
Fiyatı: 55 dolar

Bu model araba yarışları, "Descent" tarzı üç boyutlu fantastik uçuş oyunları ya da gerçek uçuş simülasyonları için ideal. Klasik bir joystickle özel simülasyon joysticklerinin arasındaki tasarımı, hem alışmayı hem de genel amaçlı kullanımını kolaylaştırıyor. En çekici özelliği, yarış ve uçuşlar için, diğer modellerdekinden daha havalı ve pratik hız kolu. Sağ elle yönleri ve ateşleme operasyonlarını yönetirken, sol elle gayet tatmin edici biçimde hızınızı kontrol etmeniz mümkün. Programlanabilen dört ateş butonu ve başparmağı kullanarak hedefe kilitlenmek için yumuşak bir kontrol düğmesi var...



4. PC Flight Force Fire Control System Fiyatı: 120 dolar

İki üniteden herhangi biri tek başına da alınabilen bu model, gerçek performansına iki ünite birlikte kullanıldığında ulaşıyor. Tabii böylece, bu "havalı" kontrol sistemi epey yüksek bir fiyata maloluyor. Silahları çağrıştıran metalik gri gövdeler epey etkileyici ve dolayısıyla inandırıcı. Ayrıca ağır ve dengeli tabanlar sayesinde, her iki kol da kolayca masaya tutunarak sağa-sola kaymadan kontrol etmenize izin veriyor. Özellikle uçuş simülasyonları için, biraz fazla para harcamayı göze alıyorsanız en ideal seçeneklerden biri. Bu ikili joystick sisteminin en zayıf bulunan yanı, ateş tuşlarının (fire button) yerleşimi. Bu butonlar biraz zayıf, yeterince hızlı yanıt vermiyor. Ancak alışınca yüksek performans alabiliyorsunuz...

5. Microsoft Sidewinder 3D Pro Fiyatı: 60 dolar civarında

İşte joysticklerin kralı! Yalın, güçlü, güven verici bir izlenim sunan ve vaad ettiklerini gerçekten veren başarılı bir endüstriyel tasarım. Ayrıca dijital optik teknolojinin nimetlerinden diğer joysticklere göre çok daha fazla yararlanıyor. Üstelik, birtakım abartılı desteklerle kabalaştırılmamış olmasına karşın son derece dayanıklı. Programlanabilir ateş tuşları ve hız düğmesinin yanısıra, bir de hedefe odaklanma düğmesi var. Ama üç boyutlu oyunlar ve simülasyonlar için en önemli özelliği, kolun yumuşakça sağa ve sola çevrilebilmesi (üç boyutlu bir oyunda sağa gitmeksiniz kahramanınızın kafasını sağa çevirdiğinizi düşünün)... Bu veriler ışığında, kalite-fiyat dengesi açısından mükemmel bir seçim.

6. Suncom F-15E Hawk Fiyatı: 60 dolar civarında

Suncom F-15E Talon'un "mütevazı" modeli. Bu modelde uçuş simülasyonlarında pek çok silahı ve fonksiyonu kolayca kontrol etmenize izin veren ekstra ateş tuşları yok. Hız kontrolü ve hedefe odaklanma sistemi de... Her ne kadar model olarak uçuş simülasyonları için üretilmiş gibi görünse de, bu iş için ideal bir joystick olmaktan uzak. Ancak o eski joysticklerle (dört yön, çapraz yönler ve ateş) oynanan oyunlar için hem rahat, hem de dayanıklı. Pahalı bir simülasyon joystick'i almak istemiyorsanız, en azından tutuş biçimi uygun olduğu için simülasyonculara da tavsiye edilebilir.

TANITIM

SANAL ŞİDDET, SANAL SEKSTEN DAHA POPÜLER...



She'd Death zamanı

Şiddet oyunları her zaman popüler oldu, ama hiçbir zaman bugünkü kadar değil. Yeni çıkan iki oyun tam anlamıyla çılgınlığa dönüştü. Üstelik bu iki oyun arasında da fena halde şiddetli bir mücadele var... Eğer "ateş ve kan" ilginizi çekiyorsa, bu iki oyundan kesinlikle mahrum kalmayın: "Duke Nukem 3D" ve "Quake"...

İtiraf edin, elinize bir Magnum alıp (reklamlardaki dondurma değil, o uzun namlulu muhteşem tabanca) koridorlarda ya da sokaklarda yürümek, bir sürü sinir tipi ihtişamlı patlama sesleri eşliğinde ortadan kaldırmak içinizden gelmedi mi hiç? Tabii ki gerçekten yapmak için değil, "dinlendirici" bir hayal olarak. En azından televizyonda sinir olduğunuz bir showman, şarkıcı, sunucu, yorumcu çıkınca birşey fırlatıp ekranı patlatmak istediğiniz olmadı mı? Ya da sizi bariyerlere doğru savurarak geçen bir tırn arkasından ateş etmek geçmedi mi aklınızdan? Bunlar hiç olmadıysa ya bilgelerin aradığı türden olağanüstü bir ruhsal uyuma ulaşımissiniz demektir ya da olumlu şeylere de dönüşebilecek agresyonun yokluğundan muzdarpırsınız...

Bastırılmış şiddet arzularını tatmin etmenin en temiz yollarından biri bilgisayar oyunları elbette. Bu yüzden ekranda ne görülüyorsa vurup öldürmek gereken, bol bol patlama efektiyle dolu oyunlar yıllardır hep popüler olmuş-

tur. Ama gerçek, samimi, katıksız şiddet ilk olarak "Doom" adlı oyunla boy gösterdi. Bu oyun içerik, üslup ve teknik açıdan bir "ekol" olmayı başardı ve pek çok benzeri yapıldı ardından. Öyle ki oyunun kitabı yazıldı ve filmi de yolda. Milyonlarca kişi toplam olarak milyarlarca saatini "Doom" ve türevi oyunların başında geçirdi. Bu oyunlarda, labirent tarzı kasvetli binalarda dolaşılıyor, envai çeşit patlayıcı - kesici - ezici - delici silahla karşınıza çıkan yaratıkları öldürüyordunuz. "Doom" tarzı oyunların özelliği, üç boyutlu ortamlarda geçmeleri, son derece hızlı olmaları, gelişmiş ses ve görüntü efektlerinin gerçek bir "ateş ve kan" duygusu vermesiydi. İki yeni oyunla bu türün başarısı yeni bir noktaya taşındı ve "şiddet"te yeni bir sayfa açıldı. "Duke Nukem 3D" ve "Quake" ya da en az "sanal seks" kadar çekici bir başka boyut yani "sanal şiddet"...

İki oyunda da amaç kabaca aynı: Çok iyi tasarlanmış üç boyutlu mekanlarda dolaşmak ve karşınıza çıkan yaratıkların tümünü gözünü-

■ PROSPEKTÜS ■

Yüksek dozda şiddet içeren bu iki oyun, çocuklar üzerinde son derece ciddi olumsuz etkiler yaratabilir. Bu yüzden küçük çocuğunuz varsa ve ona oyun alıyorsanız kesinlikle önermiyoruz...

Her iki oyunda da 3 boyutlu sanal gerçeklik gözlükleri kullanılabilir. Fiyatları 300 dolara kadar düşen bu gözlüklerden bir tane edinirseniz, epey "samimi" bir şiddet duygusu yaşamanız mümkün.

Bu oyunlar klavye, mouse, joystick ya da bunların kombinasyonlarıyla oynanabiliyor.

Şu anda Türkiye'de bu iki oyunun "shareware" versiyonları yaygın. Ancak kısa bir süre önce Full CD versiyonları da geldi. Shareware versiyonlarını bilgisayar oyunları satan bir yerden çok ucuza temin edebilirsiniz. Full CD versiyonlarının fiyatı 45-55 dolar arasında değişiyor.

Konfigürasyon: Full CD versiyonu için CD-ROM sürücü, etkileyici ses efektleri için bir ses kartı, en az 486 ailesinden bir işlemci, 8 Mb RAM... Ancak yüksek performansta ve heyecan verici bir hızda oynamak istiyorsanız, Pentium işlemci ve 16 Mb RAM gerekiyor

zü kırpmadan öldürmek... Bu arada, pek çok "atraksiyon" var tabii. Sözgelisi, her iki oyunda da bazı kapıları açıp yeni yerlere girmek için gizli anahtarları bulmalısınız. Her iki oyunda da her biri ayrı bir katliam zevki veren çeşitli silahlar kullanabiliyorsunuz ve bu silahları etrafi iyice kolaçan edip bulmanız gerekiyor. İki oyun arasındaki farklara gelince... Burada ayrı bir hikayeye geçmemiz gerekiyor, çünkü bu başlı başına bir sansasyon konusu.

Klasik "Doom"u yaratan yazılım firmasının adı "ID"di (yani ilkel benlik). "Quake"i bizzat ID yaparken, "Duke Nukem 3D"yi ID'den kopup kendi yoluna giden bir ekip yarattı ve olanlar oldu! İkisi de piyasada yeni olan her iki oyun arasında, bilgisayar oyunları tarihinde görülmemiş bir rekabet var. Daha oyunların tanıtım versiyonları çıkmışken, inanılmaz bir "tarafdarlık" ruhuyla ikisi de kendi taraftarlarını ve karşıtlarını yaratarak "olay" oldu. "Duke" taraftarları ve "Quake"çiler hararetle ikiye ayrılırken, bir de taraf gözetmeden her iki oyunu da delice seven şiddet tutkunları ve taraf gözetmeden her iki oyundan da nefret eden şiddet düşmanları var. Bilgisayar dergileri iki oyunu karşılaştıran uzun uzun dosyalar hazırlıyorlar, hatta bazıları okurları arasında "Hangisi daha iyi?" tarzı ödüllü oylamalar düzenliyor. Ya iki oyundan biri ya da her ikisi birden, birçok bilgisayar dergisinde "flaş" konu olarak işleniyor. Durum ciddi kısacası...

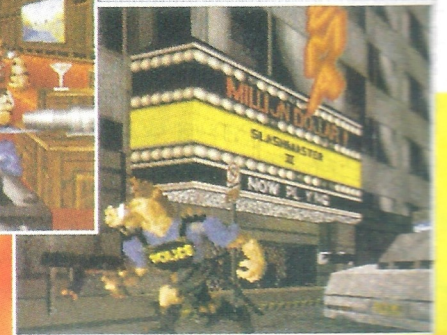
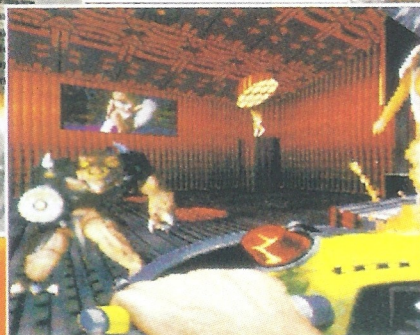


Şimdi "farklar" konusuna geri dönebiliriz: Duke Nukem 3D, uzaylıların işgal ettiği dünyanın modern şehirlerinden (Los Angeles gibi) uzay üslerine kadar pek çok mekan içeriyor. Quake'in mekanlarıysa epey kasvetli, karanlık, mistik, düpedüz lanetli; labirentimsi, zindanla tapınak arası yerler... Duke oynar-

ken kendinizi bir modern şehir katliamcısı gibi hissetmeniz mümkün. Çünkü sinemalara (porno sinemaları), kitapçılara, barlara, bilardo salonlarına girip çıkıyorsunuz; sokaklarda dolaşıyorsunuz. Quake'de ise, mistik bir korku filminde gibi hissedeceksiniz. En önemli fark bu, hangisini beğenirseniz... Bir başka önemli fark ise Duke'e "seksi" ayrıntılar eklenmiş olması. Sinema perdelerindeki erotik görüntüler, striptiz salonunda dans eden kızlar gibi...

Her iki oyunda da kablo ya da modem bağlantılı bilgisayar ağları üzerinde "Death Match" (Ölüm Karşılaşması) yapılabilir. Birçok oyuncu biraraya gelip, bilgisayarın yaratıklarıyla savaştığınız gibi birbirinizle de savaşıyorsunuz. Hatta bu arada rakiplerinize mikrofon aracılığıyla sesli mesajlar göndermeniz mümkün.

Atmosferler son derece gerçekçi, ses efektleri tüyler ürpertici... Agresif zevkleri olanlara iki oyun da müthiş sanal saatler yaşatacak...



İyi oyun, iyi "MAKİNE" GEREKTİRİYOR...

Sizinki hangisi?



Yazılım teknolojisi o kadar gelişti ki, oyunlardaki görsel efektlerin, ses efektlerinin, karmaşık mekanlar için gereken hesapların, sinemayı aratmayan görüntülerin gereklerini ancak güçlü bir bilgisayar yerine getirebiliyor. Bilgisayarın gücüne gelince, bunu belirleyen üç önemli unsur var: Para, para, para...

"Atari" günlerinde, yani 1983'te okulu kırıp Beyoğlu'nda bir kahvehaneye giderdik. Kahvehanenin özelliği, burada Atari firmasının jetonlu birkaç oyun kabini olmasıydı. Bugün fiyatını hatırlamadığım jetonlara para yetiştirmek büyük bir dertti, çünkü saatlerce ve saatlerce oynamak isterdik. Ertesi gün okula gittiğimizde yaptığımız şeyse, oyun oynamak kadar olmasa da zevkliydi: O zamanlar ev bilgisayarları ve oyun salonları yaygınlaşmadığı için, arkadaşlarımızın hiçbiri bu oyunları bilmezdi. Biz de, bugün "arcade classics" olarak anılan "Pacman", "Space Invaders", "Phoenix" gibi oyunları tebeşirle kara tahtaya çizerek anlatırdık... Ardından ev bilgisayarları yaygınlaşmaya başladı. Bu bilgisayarları bugünkü bilgisayarlarla karşılaştırmak epey komik olur. Şöyle örneklebiliriz: Şimdi oynadığınız kaliteli bir bilgisayar oyunundaki birkaç saniyelik ses efektinin verileri bile, o günün en popüler ev bilgisayarlarından olan ZX Spectrum'un tüm RAM'ini doldurur ve başka hiçbir şeye yer kalmaz...

○ günler hızla geçti, Amiga günleri de bitti ve oyun dünyasına tümüyle PC'ler ha-

kim oldu (MAC'lerin bilgisayar oyunlarında hiçbir zaman ağırlığı olmadı). Bugün sorun, hangi niteliklere ve niceliklere sahip bir PC alacağınız. Bu tabii ki ihtiyaçlarınıza göre değişir. Ancak biz, konumuz oyunlar olduğu için, ihtiyaçları oyunlara göre sınıflandıracamız.

TETRİS YETER

► **Eğer** sadece arada bir kafanızı dağıtmak için bilgisayar oyunu oynuyorsanız, bilgisayar oyunlarını ciddi biçimde takip etmek gibi bir niyetiniz yoksa ve size "Tetris", "Shanghai", "Lemmings", "Pacman", "Prince" gibi klasikler yetiyorsa...

► **Yüksek** harcama yapmanıza gerek yok. Ancak unutmayın, ileride bilgisayarınızı geliştirmek istiyorsanız, daha gelişmiş oyunları oynamak ya da başka uygulamalar yapmak isteyecekseniz, önerdiğimiz konfigürasyon tam anlamıyla "ölü yatırım" olacaktır.

► **Bu** dar sınırlarda kararlıysanız bir 386

SX 33 ya da 25 size yetecektir.

► **Hard** diskinizin 120 Mb'tan büyük olması gerekmez...

► **2 Mb** RAM işinizi görür, 4 olsa daha iyi olur. Fiyat farkı az olduğuna göre 4 olsun...

► **CD** ROM sürücüyü ihtiyacınız yok çünkü bu konfigürasyonda zaten CD-ROM oyunlarının hemen hiçbirini oynayamazsınız. Ses kartı anlamsız, bilgisayarınızın minik hoparlörü yeter de artar bile. Monitörünüz her durumda renkli olmalı.

► **Böyle** bir bilgisayarı ikinci el almanızı tavsiye ediyoruz. Yaklaşık 350-450 dolar arasında bir fiyata malolacaktır.

BİRAZ DAHA...

► **Bilgisayar** oyunları hayatınızda önemli bir yer işgal etmiyor ama arada komplike oyunlar da oynamak istiyorsunuz. Önerdiğimiz konfigürasyon, piyasadaki oyunların pek çoğunun gerektirdiği performansı gösterecektir.

► **Ancak**, sözgelisi güzel manzaralı yollarda geçen bir yarış oyunu ya da üç boyutlu ortamların ince ince tasarlandığı bir uçuş simülasyonu oynuyorsunuz: Bu konfigürasyon, "büyük" makinelerin gösterdiği performansı gösteremeyecek, oyununuz ya tatmin edici bir hızda çalışmayacak ya da grafik ayrıntılarının pek çoğu kapatılıp "gerçeklik" dozu düşecektir.

► **Ayrıca**, ileride geliştirmeyi düşünüyorsanız, bunun da "ideal konfigürasyon" olduğunu söyleyemeyiz.

► **Önerimiz** bir 486 DX2-66... Günün gereklerinin gerisinde kalmakla birlikte hala çok iş gören bir işlemci yani. Oyunların ezici çoğunluğunun taleplerini karşılıyor.

► **8 Mb** Ram'i olmalı. Ortalama oyunlar hala bu büyüklüğün üstüne çıkmaya cesaret



edemiyor.

► **Hard** disk için 420 Mb düşünebilirsiniz. Daha az olmasın. Aslında biraz fiyat farkını göze alıp 800 Mb - 1 Gb civarında bir hard disk almanızı tavsiye ederiz.

► **CD-ROM** sürücü ve ses kartına gelince: Aslında kesinlikle gerekli çünkü bu bilgisayarda pek çok kaliteli oyunu oynayabilirsiniz. Ancak bizce bu kadar masraf yapacaksa, Pentium'a terfi etmelisiniz.

► **Bize** göre, günün gereklerinin gerisinde kaldığı için, bu 486 tabanlı konfigürasyonun da ikinci elden temin edilmesi uygun olur. Fiyatı 600-700 dolar civarında olmalı. Ayrıca 150 dolar civarında bir para harcayarak, 4 hızlı bir CD-ROM sürücü ve 16 bit stereo ses kartı ekleyebilirsiniz.

İŞTE İDEAL SİSTEM

► **Bugünkü** gelişmiş oyunların hemen hepsini, yüksek kaliteli grafik ayrıntılar ve tatmin edici bir hızla oynamak istiyorsunuz...

► **Lafı** dolaştırmaya hiç gerek yok: Pentium 100 ideal, oyunlar henüz daha üstünü pek talep etmiyor ve altındaki Pentium 75 ile arasındaki fiyat farkı da çok az (harcamayı göze alıyorsanız, "Gelecek yıl ne olacağı

belli değil" bakışıyla, Pentium 166 öneririz)...

► **8 Mb RAM** pek çok oyuna yetecektir ama, bazı oyunların üstünde "SVGA modu için minimum 12 Mb RAM gerekir" gibi ifadeler görünmeye başladığından, önerimiz 16 Mb...

► **Bazı CD-ROM** oyunlarının hard diskte 40-50 Mb boşluk talep etmeye başladığı gözlemlenirse, en az 1 Gb bir hard diskiniz olmalı. Bizce fiyat-kapasite açısından ideal büyüklük 1.6 Gb...

► **Önceki** modellerde söz etmemiştik, çünkü onların ihtiyacını "minimum"lar karşılıyordu ama, böyle bir bilgisayarda ekran kartınız da büyümeli. Yeni oyunların grafik ayrıntılarının tadına varmak için en az 1, mümkünse 2 MB'lık bir ekran kartı öneriyoruz.

► **CD-ROM** ve ses kartı böyle bir bilgisayar için kaçınılmaz. 4 hızlı idare etse de, 6 hızlı ile arasındaki fiyat farkı az olduğu için, 6 hızlı bir CD-ROM sürücü alabilirsiniz. Herhangi bir 16 bit stereo ses kartı yeterli (daha fazlasını müziğe özel ilginiz varsa düşünmelisiniz).

► **Telefon** hatları üzerinden arkadaşlarınızla havada karada savaşmanız, kısacası birlikte oynamanız için, 28.800 bps'lik bir modem gerekiyor.

► **Bir** de tercihi olarak, bazı oyunlardaki video kayıtlarını daha kaliteli izlemek için bir MPEG kartı. "MPEG daughter board"lu ekran kartlarından alabilirsiniz. S3 chip'li bazı ekran kartları için geliştirilen bu tür "daughter board"ların maliyeti sadece 50 dolar civarında... Bağımsız bir MPEG kartının avantajıysa, görüntüyü monitör yerine televizyonda izlemenize ve dolayısıyla videoya kaydetmenize izin vermesi. Ancak bağımsız MPEG'lerin fiyatı 250 dolar ve üstü...

► **Yine** tercihi olarak, 3 boyutlu oyunlara özel bir ilginiz varsa ekran kartınızın "3D accelerator" özelliği olması gerekiyor. Ancak bu kartlar henüz

yaygınlaşmadı. Hem fiyatların oturması hem de model/nitelik seçeneklerinin artması açısından, biraz beklemenizi tavsiye ediyoruz.

► **Bugün** çok popüler olan bu konfigürasyon için fiyat vermek, iyice zor. Çok fazla seçenek, çok fazla rekabet var. Önerimiz güven veren, ancak "marka"ya ödeyeceğiniz farkı da asgari düzeyde tutmaya çalışan bir firma seçmeniz... 1600-1900 dolar civarında bir fiyat düşünülebilir. (3D accelerator'lı ekran kartı almayı düşünürseniz, maliyet artar...)

İPİN UCUNU KAÇIRANLAR

► **Neden** olmasın? Sadece şimdiki oyunları iyi oynamak değil, işi gittikçe çığırından çıkaran oyun pazarında yakın gelecekte ortaya çıkacak "azman" oyunları da bilgisayarınızda hiçbir geliştirmeye gitmeden oynamak istiyorsunuz. Ya da böyle bir derdiniz yok ama, bugünkü oyunların en ufak bir ayrıntıları bile heba olmadan her şeyiyle sizin olmaları gibi bir saplantınız var.

► **Pentium 133** yeter ama işi iddiaya bindirip bir Pentium 200 edinebilirsiniz. Hatta adresi daha açık verelim: Pentium Pro 200...

► **16 Mb** yetse de "gelecek yıl belki çok özel bir oyun çıkar da ben kusur kalırım" türünden bir korkunun üstesinden gelmek için 32 Mb RAM iyidir (bu büyüklük de yaygın olarak kullanılmaya başladığı için, züppeler 64 Mb tercih edebiliyor).

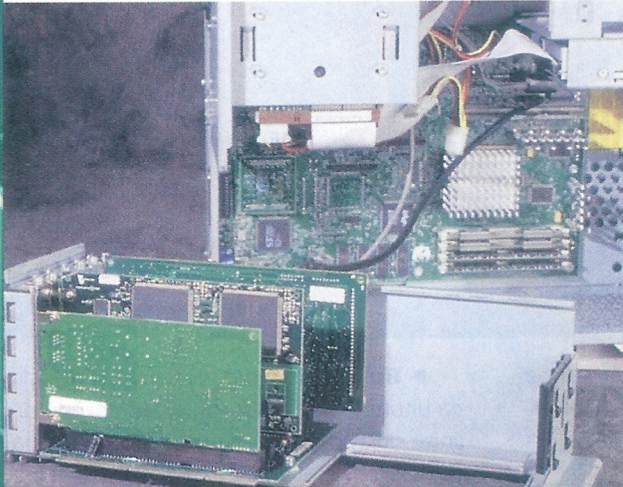
► **Bir** sürü oyunu hard diskinize kaydedip (yani "install") hangisini isterseniz oynamak istiyorsanız, 1.2 Mb ya da siz "saplantılı" olduğunuza göre 2 Mb hard disk uygun.

► **Görüntülerin** tadını çıkarmak için devasa, yani 20 inch'lik bir monitör lazım. Böylece "sinema" tadında oyun oynayabilirsiniz...

► **CD-ROM'unuz** şu pahalı 8 hızlılardan olmalı ama, bu arada piyasada şimdilik pek bulunmayan 10 hızlı modelleri de unutmayın. Bu tazi hızlı cihazlar Türkiye'ye de gelmeye başladı.

► **Üç** boyutlu oyunlarda müthiş bir hız ve grafik ayrıntılarda yoğunluk için, "3D accelerator"lı özel bir grafik kartı gerekiyor (bu kartlar Türkiye'ye yeni yeni geliyor). Böylece herkesten daha güzel manzaralarda, herkesten daha hızlı uçabilirsiniz.

► **İyi** bir MPEG kartı kaçınılmaz. Bazı oyunların demolarını, şu film CD'lerini video seyretme rahatlığıyla seyredeemezseniz kudurursunuz çünkü. Tabii bir de



■ FİYAT SORUNLARI ■

Fiyatlara gelince, ancak ortalama fiyatlar (ya da "ideal fiyatlar") verdik, çünkü markadan markaya özellikler çok değişmez fiyat fazlasıyla değişebiliyor... Küçük bir firmanın 1200 dolar fiyat verdiği makineye orta büyüklükte bir firma 1600 dolar, dünya çapında bir marka 2000 dolar fiyat verebiliyor. Oyun oynamak için alınan bir bilgisayar söz konusu olduğunda çok ayrıntılı servis desteği gerekmiyor ama güvenilir bir firmanın vereceği yeterli uzunlukta bir garanti süresi önemli.

Paranızın sınırları tercih yapmanızı zorlaştırıyorsa, iki seçeneğiniz var:

1) Uzun süre garanti veren, güvenilir bir firmadan "normal" fiyatlı ya da "pahalı" ve dolayısıyla paranız yetmediği için küçük bir bilgisayar alırsınız. Bu bilgisayarı daha sonra paranız oldukça yapacağınız eklemelerle yavaş yavaş büyütürsünüz... 2) Kumar oynayıp riske girersiniz. Yerli bilgisayar oyunu dergilerinden birini açarsınız, küçük firmaların "şaşırtıcı derecede ucuz bilgisayar" ilanlarına bakarsınız, gerekli araştırmayı yapıp birini gözünüzü kestirirsiniz. Kağıt üzerinde görüldüğünden düşük performanslı ya da sürekli sorunlar çıkaran bir makineye de sahip olabilirsiniz, fiyat farkına rağmen kalite eksikliği olmayan ve tıkır tıkır çalışan bir makineye de. Bizim tavsiyemiz, "çok ucuz" bir bilgisayar alacaksanız, bilen bir tanıdığınızın makinenin özelliklerini inceden inceye gözden geçirmesi.

Verdiğimiz ortalama fiyatların çok altında fiyatlarla iyi bir bilgisayara sahip olabilirsiniz. Ancak biz bunları baz almadık, çünkü "dükkan" düzeyinde çalışan firmaların bilgisayarlarını tek tek gözden geçirip "ortalama" bir sonuca varmamız pek mümkün değil...

MPEG formatını kullanmaya başla-
yan interaktif film/oyunlar var.

► **28.800** yeter ama, 33.600 bps modemle kendinizi daha iyi hissederseniz (en azından kağıt üzerinde).

► **Sanal** gerçekliğin tadını yakalamak için fiyatı 300 dolardan başlayan sanal gerçeklik gözlükleriyle, fiyatı 1200 dolardan başlayan sanal gerçeklik kaskları arasında seçim yapacaksınız.

► **Oyun** müziklerini inanılmaz bir kalitede dinleyip efektleri de sinema salonundaymış gibi duyabilmek için, "3D stereo sound"la birlikte çok kaliteli enstrüman sesleri içeren çok pahalı bir ses kartı ve çok kaliteli kolonlar alacaksınız.

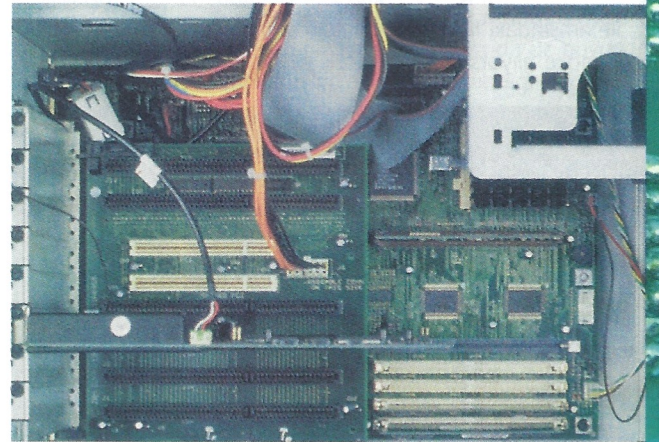
► **Başka** ne kaldı?

Evet, joystick... "Para tuzağı" sayfamıza göz atabilirsiniz. Nasıl olsa ipin ucunu kaçırdığınıza göre, bu sayfadan oyun beğenilerinize uygun iki ayrı model seçip almalısınız (sözgelimi, bir tane araba yarışlarına bir tane de uçuş simülasyonlarına uygun joystick). Ancak size bu da yetmiyorsa, üç boyutlu boşlukta nesnelere gerçekten kontrol etmenize izin verecek bir "cyberman" tavsiye ediyoruz...

► **Daha** fazla ekleme yapmak mümkün (mesela "sanal seks" oyunları için duyarlı eldivenler), paranız varsa oyun bilgisayarınıza hayal gücünüzün izin verdiği envai çeşit "zamazingo" ekleyebilirsiniz.

Ancak biz burada duruyoruz ve faturayı kesiyoruz: Bu sistemi evinize götürmek için "başlangıç olarak" 5000 doları gözden çıkarmalısınız.

Sadece ve sadece başlangıç olarak, yukarıdaki tüm ayrıntılarıyla değil... Ötesini hiç sormayın, seçeceğimiz ürünlerin niteliğine ve yapacağınız eklemelere göre, fiyatı istediğiniz kadar katlayıp iyi bir arabanın fiyatıyla karşılaştırabilirsiniz.



► **Bu** sisteme sahip olursanız, işi de aşkı da unutun! "Battı balık yan gider" sözünü dilinize dolayıp "oyunlarla yaşayanlar" arasına

Zirvedekiler!

Bilgisayar oyunları da, aynen kitaplar ya da müzik albümleri gibi sattıkça listelerde yükselirler, listelerde yükseldikçe de satarlar. Bu açıdan, oyun seçmek için listeler epey önemlidir. Karşılaştırmalar yapabilmemiz ve seçim şansını için, çok satan Amerikan ve İngiliz bilgisayar dergilerinin listelerini derledik... Ve tabii bir de Tempo listesi var...

COMPUTER LIFE

- 1Warcraft 2
- 2Civilization 2
- 3Myst
- 4Descent 2
- 5Flight Simulator
- 6Command & Conquer
- 7Jane's Combat Simulation: Advanced Tactical Fighters

PC HOME

- 1Duke Nukem 3D
- 2Theme Park
- 3Settlers 2: Veni, Vidi, Vici
- 4Championship Manager 2
- 5Civilization 2
- 6Wing Commander 3
- 7Euro '96 England
- 8Worms
- 9Command & Conquer
- 10Little Big adventure
- 11Encarta 96
- 12Magic Carpet Plus
- 13Worms: Reinforcements
- 14FIFA Soccer '96
- 15Command & Conquer: Covert Ops
- 16Warcraft 2
- 17FIFA International Soccer
- 18The 7th Guest
- 19TFX: EF2000
- 20AH-64D Longbow

PC GAMER:

Okuyucuların seçtikleri

- 1Command & Conquer
- 2Civilization 2
- 3Warcraft 2
- 4Doom 1 & 2
- 5TIE Fighter
- 6Duke Nukem 3D
- 7FIGP 1 & 2
- 8Monkey Island
- 9SimCity 2000
- 10UFO X-COM
- 11Syndicate
- 12Day of the Tentacle
- 13Quake
- 14Worms
- 15EF2000
- 16X-Wing
- 17Championship Manager 2
- 18Theme Park
- 19Sam & Max Hit the Road
- 20Dune 2

TEMPO'NUN SEÇTİKLERİ

OYUN	ANAHTAR SÖZCÜKLER	YAŞ GRUBU	ZORLUK DÜZEYİ
Duke Nukem 3D ve Quake	Şiddet/Macera	14 ve üstü	Orta
Spycraft	Casusluk/Serüven/Siyaset/Strateji	12 ve üstü	Çok zor
Civilization 2	Sosyal/Ekonomik/Teknik/Strateji	10 ve üstü	Zor
NBA Live 96	Basketbol	7 ve üstü	Kolay
Command & Conquer	Bilim-kurgu/Savaş/Strateji	9 ve üstü	Orta
Normality	Fantastik/Anarşist/Teenage/Zeka	8 ve üstü	Orta
Bad Mojo	Fantastik/Edebi/Lanetli	14 ve üstü	Zor
FIFA '96	Futbol	7 ve üstü	Kolay
Ecstatica	Fantastik/Macera	10 ve üstü	Zor
Screamer	Araba yarışı	7 ve üstü	Orta
Virtual Vallerie 2	Seks	Maalesef 18 ve üstü	Çok kolay
Hind	Helikopter simülasyonu	12 ve üstü	Çok zor
Settlers	Tarihi/Sosyal/Strateji	10 ve üstü	Zor
Virtua Fighter	Döğüş sanatları	7 ve üstü	Kolay
Deadline	Polisiye/Strateji/Anti-Terör/Mücadele	12 ve üstü	Orta
The Need For Speed	Araba yarışı	7 ve üstü	Kolay
Conquest of the New World	Tarihi/Sosyal/Strateji	12 ve üstü	Zor
The Dame was Loaded	Gangster/Dedektif/EntriKa/İnteraktif film	14 ve üstü	Kolay
Back to Baghdad	Uçuş simülasyonu/Savaş/Strateji	14 ve üstü	Çok zor
The Incredible Machine 2	Mekanik hayal gücü	7 ve üstü	Orta

ÇOCUĞUNUZA BİLGİSAYAR ALIRKEN...

ATESLE BARUT!



Pek çok aile için, küçük çocuklara bilgisayar almak büyük bir sorundur. Kararsızlıklar, "yararlı mı zararlı mı?" tartışmaları, uygun bilgisayarı seçmenin zorluğu, "ya oyun müptelası olursa?" endişeleri...

Bu hem pedagojik, hem de işin özü gereği teknik bir sorundur. Belki işinizi bir parça kolaylaştırabiliriz...

Bir çocuk yetiştiriyorsunuz ve doğru yöntemleri bulmak için "deneme yanılma" maalesef uygun değil. Kağıttan uçak yaparken olduğu gibi "Aman, boza boza öğreniriz" diyemiyorsunuz. Bu yüzden, mesele çocuğunuza bilgisayar almak ve onu bilgisayar oyunları ile tanıştırmak olunca, iyice zorlanıyorsunuz. Çünkü dünyasını o kadar çok dolduracak ki, yanlışlıklar geri dönülmez sonuçlara yol açabilir...

Eskiden, yani ev bilgisayarlarının emekleme döneminde, sorun basitti. İki net çözümden birini uyguluyordunuz: 1) Bilgisayarlar yararlıdır, zekasını ve becerilerini geliştirirler, onun için hemen bir tane alıyorum. 2) Bilgisayarlar zararlıdır, zekasını köreltirler, onu asosyal yaparlar, asla almam!

Artık mesele kesinlikle bu kadar basit değil: Eğer "deneysel" amaçlarla bir çocuk yetiştirmiyorsanız ve onun dünyaya yeterince donanımlı bir vaziyette adım atmasını istiyorsanız, bilgisayarlardan uzak tutamazsınız. "Bizim zamanımızda ne güzel oyunlar vardı ve daha yaratıcıydı, bilgisayar oyunları ne kadar soğuk" tarzı nostaljik hayıflanmalar sadece sizi bağlamalı, çocuğunuza değil. Pedagoglar bilgisayar devriminin ilk darbesinde bocalayıp karşı çıksalar da, artık çocuğun dünyasında bilgisayara bir yer açılması görüşünü destekliyorlar. Tabii uygun biçimde, uygun yöntemlerle. Hala tümüyle karşı çı-

kanlar elbette var. Ancak onlar meseleyi bir türlü anlayamamış ve genellikle unlarını eleyip eleklerini duvara asmış tipler (yaşları ne olursa olsun).

Sorun "Bilgisayar yararlı mı zararlı mı?" tartışmasından çok uzak artık. Çünkü bilgisayar "gerekli" ve bir çocuk da onu tanısa iyi olur. Biz bu konuda, pedagojik değil teknik ağırlıklı tavsiyelerde bulunacağız. İşin pedagojik yanı biraz da sizin çocuğunuzu nasıl yetiştirmek istediğinize bağlı. Her aile ve her çocuk için ortak bir pedagojik reçete mümkün değil.

▷ **"Henüz** bilgisayar için yaşı çok mü küçük?" sorusunu yanıtlamak epey



zor. Çünkü 3-4 yaşında bir çocuğa bilgisayar aldığınızda, yaşı çok küçük olduğu için, neyin nasıl olduğunu öğrenmeye bile gerek duymadan bilgisayarın dünyasına hızla adapte oluyor. Bu ise evrensel bilgisayar diline neredeyse "doğal" birşeymiş gibi kolayca uyarlanmasını sağlarken, bir yandan da tüm dünyasını doldurup diğer alanlardaki motivasyonlarını kırabiliyor. Konuyu sağduyulu bir biçimde ele almanız, gerekirse "modern" bir pedagoğun desteğine başvurmanız ve sonrasında da çocuğunuzun bilgisayarla ilişkilerine sürekli rehberlik etmeniz gerekiyor.

▷ **Çocuğunuza** alacağınız bilgisayar kesinlikle "zayıf" olmamalı. Onu çekecek görsel işitsel zenginliği sağlayabilmeli. Multimediyatik öğrenmenin olanaklarından yararlanabilmesi için yeterli kapasitede olmalı. Kesinlikle bir CD-ROM sürücüsü, mümkünse en az 15 inch'lik bir monitör, iyi bir ses kartı ve sesleri gerçekçi biçimde verecek kolon donanımı bulunmalı.

▷ **Eğer** 5 yaşından küçükse başlangıçta çocuklar için özel olarak üretilen "easyball" tarzı trackball'ları kullanabilir. Ancak çok gerekli değil. Mouse'a, klavyeye ve joystick'e alışmasına yardımcı olmalı, bunların uygun modellerini seçtikten sonra doğru biçimde kullanmasına da rehberlik etmelisiniz.

▷ **Bu** arada fiziksel sağlığıyla ilgili ayrıntıları gözden kaçırmayın. Kesinlikle bilgisayarı gelişmiş güzel bir atmosferde kullanmasın. Uygun yükseklikte bir masası olmalı ve ortopedik sandalyede oturmalı (bunlar pahalı olduğu için almazsanız, yine de evinizdeki olanaklarla iyi bir düzenleme yapmaya çalışın). Bilgisayar kullanmaya başladıktan sonra göz sağlığını da daha yakından takip etmelisiniz. Bir önlem olarak, kesinlikle, uzun sürelerle ekrana bakmasının zararını





bir çocuk için, rakibinin kafasını balayla kestiği bir bilgisayar oyunu hiç uygun değil...

▷ **Çocuğunuz** için sakıncalı olan oyunların önünü nasıl keseceksiniz? Biliyorsunuz ki yasaklanmaz onu tahrik edecek ayrıca gururunu kıracak... Burada stratejiler uygulayın. İşte İngiliz pedagog Sandy Neigell'in önerileri: 1) Bakın bakalım, oyunun menüsünde şifreli bir sansür seçeneği var mı? Eğer varsa, oyunu sansür moduna geçirin ve ona bu konuda birşey söylemeyin... 2) Hard disk sürekli denetleyin. Eğer sizin bilginiz dışında sakıncalı bir program varsa, basit bir hileye başvurun: Programın tümünü silmek yerine çalışması için gereken bir iki kritik dosyayı silin ve artık çalışmasın... "Galiba bilgisayara virüs girmiş ve şu nefis şiddet oyunu artık çalışmıyor". Ancak bunu yaparken ustaca davranın ki ilişkinize "yalan" karıştığı hiçbir biçimde anlaşılmasın. Gerekirse inandırıcılığınızı artırmak için, arada yedeklerinizi aldığınız başka dosyaları da silebilirsiniz. 3) Bu tür oyunlara rakip olarak, ne yapıp edip ona hem cazip gelecek hem de "ruh sağlığına" daha uygun başka oyunlar bulun ve kötülerin papucunu dama atın...

▷ **Oyunlara** takılıp kalmaması, yaratıcılığını geliştirmesi için onu teşvik edin... Sözgelisi, bir çizim programı alın ve bu programı ona gösterin. Ancak ders gibi değil. Ona cazip

azaltacak bir ekran filtresi kullanın.

▷ **Çocuklar** için üretilen pek çok özel oyun ve eğitim/öğretim programı var. Bu programlar söz konusu olduğunda, gelişmişlik düzeyleri açısından üretim tarihleri mümkün olduğu kadar yeni olanları seçmelisiniz. (Kabaca, 92'de değil de 95'de yapılan bir program). Ayrıca en önemli şeylerden biri, CD kapaklarındaki ve tanıtımlardaki verilere göz atıp, uygun uzman kadroyla (pedagoglar, eğitimciler) hazırlanan



yazılımları tercih etmeniz...

▷ **Çocuğunuz** biraz büyüyüp 7-8 yaşına geldiğinde ve okuldaki arkadaşlarıyla program değişik tokuşu başladığında çok dikkatli olun. Ne kadar "açık görüşlü" olursanız olun, bazı oyunların içeriği çocuk gelişimi açısından çok sakıncalı. Sözgelisi, had safhada şiddet içeren bir oyun bu tür bir filmde çok daha zararlı olabilir. Çünkü "interaktivite" ve dolayısıyla gerçekten yapıyor gibi olma duygusu var. 7 yaşında

gelecek birşeyler çizin, kendisinin de çizebileceğini söyleyin... İlgili alanlarını takip edip, bu alanlara uygun programlarla destekleyin: Resim ya da müzik gibi...

▷ **Şimdi** çok çok önemli bir teknik öneri: Çocuğunuz sizinle aynı bilgisayarı kullanıyorsa... Yanlışlıkla bozmaması için, önemli dosyalarınızın hepsine yazılım koruması koyun. Ona kişisel klasörler açın ve kendi işlerini bunların için de yapmasını öğretin. Sözgelisi "ders", "resim", "oyun" gibi özel klasörler...

TANITIM TIME COMMANDO



Zaman yolculuğu zararlısı

Daha önce çok başarılı bir oyun olan "The Little Big Adventure"u yapan Fransız firması Adeline'in yeni oyunu "Time Commando" da aynı izlenimi yaratıyor. Electronic Arts firmasının piyasaya sürdüğü Time Commando'nun tuhaf, gizemli bir atmosferi var ve grafikler çok güzel. Oyunun görüntüleri, insanı hemen bir film gibi etkisi altına alıyor.

OYUNUN KONUSU

Time Commando'da bir "desperado" rolündesiniz. Göreviniz, çağlar boyunca savaşmak. Tarih öncesinde başlıyorsunuz, oradan Roma dönemine gidiyorsunuz, böylelikle yola devam ede ede nihayet geleceğe ulaşıyorsunuz, yani başladığınız yere.

Tabii bir ortaçağ sapığının saldırısını ortaya çıktığı anda bertaraf edemezseniz, bir daha geriye dönemiyorsunuz. Sorun tam da burada yatıyor zaten. Öldürmezseniz öldürülürsünüz. Başka bir deyişle iki şık var. Ya hakeden sağ kalıyor ya da geçerli bir dövüş taktiği olarak vücudun alt bölgelerine atılmak üzere olan bir tekmeyle karşılaşmak için tetikte bekleyen bir hinoğlu hin...

Gördüğünüz gibi son derece basit. Bir "adventure" havası da olmasına rağmen, oyunun esas "beat-em-up", yani karşınıza çıkan tüm tipleri yok etmek. Arasına, araştırma, bir duvara tırmanma ya da hızla kapanmakta olan tuzaktan kurtulma gibi adventure deneyimleri yaşamamız için fırsatlar yok değil. Ancak gene de oyunun geneli dövüş üzerine kurulu.

NASIL OYNANIYOR?

Oyunda hareketler yön tuşlarıyla yapılıyor. Burada sizi zorlayacak ya da kafanızı ka-



rıştırarak birşey yok. Koşma, yürüme, zıplama, eğilme gibi hareketler dışında, çeşitli tuş kombinasyonlarıyla dövüş figürleri de yapabiliyorsunuz. Bu figürleri uygulamak gerçekten zevkli...

Oyuna başladığınızda elleriniz boş, ancak yol boyunca bir sürü silah topluyorsunuz. Yöntemi biliyorsunuz: Kötü adamlardan birini öldürün, silahı sizin olsun. Tarihsel dönemler değiştiğinde, silahların türleri de değişiyor. Tarihin bir döneminden başkasına geçmenin oyundaki karşılığı seviye atlamak. Her bir dönemin başlangıcında, yumruklarınızla başbaşa kalıyorsunuz, bu da yeni ve daha iyi silahlar bulmak için uğraşmanız gerekeceği anlamına geliyor.

YANI...

Oyunda üzerinde durulması gereken şeylerden biri zorluk derecesi. Hemen söyleyelim, epey zor bir oyun. Evet, kimse kolay oyunları sevmez ama bu oyunda normal seviyeden başlayacak olanlar bile zorlanabiliyorlar. Neyse ki her zaman sil baştan yapıp daha kolay seviyelere inme şansınız var. Dengeyi iyi tutmuşlar.

Dövüş ve yok etme üzerine kurulu oyunları seviyorsanız, Time Commando'nun bu tür oyunların ortalama kalitesini aştığını söyleyebiliriz. Ancak görüntülerine bakıp bir adventure havasına kapılırsanız ve asıl istediğiniz buysa, hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz

Tarih öncesi, Roma dönemi, ortaçağ, modern zamanlar hatta gelecek...

çünkü oyunun hikayesinde bu tür ayrıntılar zayıf.

Bazı sorunlu yanlarına gelince... Bunlardan biri yola devam ederken geriye dönemiye olusunuz. Bu durumda, bir anlık düşüncesizlik edip birşeyi atlarsanız, geriye dönüp hatanızı telafi etme olanağınız kalmıyor.

Ayrıca perspektif zaman zaman son derece acıip bir hal alıyor. O kadar ki, bazen kendi karakterinizi uzaklarda bir yerde görerek dövüşe devam etmek zorunda kalabiliyorsunuz.

Adeline'in daha önceki oyunu Little Big Adventure'ı sevenlere uyarımız: Time Commando atmosfer açısından ve teknik açıdan bu oyuna benzese de, bu oyunla aynı beğeni grubuna hitab etmiyor. Ancak, dövüş oyunlarını sevenlere gönül rahatlığıyla öneriyoruz.

Time Commando

Kısaca: İyi dövüşen kazanır...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 50 dolar

Konfigürasyon: Minimum 66 MHz
486, 8 Mb RAM, hard diskte 2 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 85

Müzik/efekt: 70

Oynanabilirlik: 70

Konu: 60

Atmosfer: 85

Genel başarı: 80

% 75

Muassır medeniyetler



"SimCity" ile birlikte, bir şehir kurma oyunu salgını başladı. Salgın pek çok benzer oyunun yapılmasına yol açtı. Bu oyunlar arasında en çok ilgi görenlerden biri, pek çok oyun müptelasının başında saatler, hatta günler-haftalar-aylar harcadığı "Civilization"ı. Sid Meier'in yarattığı bu Microprose oyunu, şehir kurmanın da ötesinde "uygarlıklar" yaratmanın tadını yaşıyordu bilgisayarlılara. Aynen bir devlet yönetir gibi demir yolları, oto yollar, fabrikalar, askeri tesisler, hastaneler kuruyor; başka yerleşim birimleriyle iletişimi, diplomatik ilişkileri idare ediyor; bu arada gerçek hayatta olduğu gibi ekolojik dengeden tutun da "bütçe"ye kadar pek çok sorunla boğuşmak zorunda kalıyordunuz. Civilization ya da kısaca Civ, bilgisayar oyunları alanında "kilometre taşı" sayılabilecek nitelikte bir oyundu ve bu sayede hem yaratıcısını büyük bir üne kavuşturdu, hem de oyun yazılımları firması Microprose'u ihya etti... Şimdi karşımızda, bu oyunun geliştirilmiş versiyonu olan "Civilization 2" var...

NE FARK VAR?

Civilization 2'nin ilkinden hemen ayırdedilebilir farklı özellikleri arasında yeni izometrik görüntüsünü ve geliştirilmiş grafiklerini sayabiliriz. Civ, özel olarak grafikleriyle öne çıkan bir oyun olmamasına rağmen, bu yeni görüntü oynarken duyulan keyfi gerçekten artırıyor. Oyunun oynanma biçimi temel olarak değişmemiş, ancak pek çok zenginleştirici unsur eklendiğinden Civilization 2 ilkinden

çok daha iyi.

Bu yeni zenginleştirici unsurların başında, epey geliştirilmiş olan diplomatik ilişkiler geliyor. Artık oyunu oynarken, müttefiklik ya da düşmanlık gibi iki basit seçenikle sınırlı kalmıyorsunuz. Farklı uluslar arasında oldukça karmaşık ilişkiler kurmak mümkün. Geçmişte yapılan hatalar, varlıklarını gelecekte de sürdürecektir olan bitmek tükenmek bilmez sorunlara yol açabiliyor. Sözcüğü, aşırı saldırgan bir taktik uyguladığınızda, öteki uluslar yolunuzu kesmek için hemen bir araya gelip, birlikte hareket etmek için anlaşma imzalayabiliyorlar.

Öteki enteresan yeni özellikler arasında, şehir geliştirme ve ordu birimlerinin sayıca artırılması da sayılabilir. Bu arada, şehirlerde artık tam kapasite hava alanlarına da rastlıyoruz.

YANI...

Bilgisayar oyuncularını atraksiyona doymak bilmediği için, "mükemmel oyun" diye birşey yoktur. Hep "eksik" birşeyler olur. Civilization 2'den ilkinde göre bütünüyle farklı birşey bekliyorsanız, sizi hayal kırıklığına uğrata-

Ayak üstü imar planı yapıp "Ben olsam şuraya yol yaparım, ben olsam şuraya alt geçit kazanırım, ben olsam şuraya hastane dikerim" demek kolay.

Bakalım iş başa düşünce ne oluyor?

çaktır. Evet, eskisinden daha iyi olduğu kesin, ama gene de temelde oynanan oyun aynı. Ayrıca izometrik görüntü zaman zaman bir parça kafa karıştırıcı ve düzensiz olabili-

yor. Ne var ki bu tür sorunlar, bir "strateji" gösterisinden bekleyebileceğiniz hemen herşeyi sunan muhteşem bir oyunla karşı karşıya olduğunuz gerçeğini değiştirmiyor.

Civ 2'de dilediğiniz herşey, hatta daha fazlası var. İlk oyunun olanca oynanabilirliği ve klasi aynen korunmuş, ancak pek çok yeni ya da geliştirilmiş unsur da eklenmiş. Üstelik, ilkinden çok daha renkli ve dolayısıyla sizi çok daha uzun süre esir edecek.

Civilization 2

Kısaca: Aynen politika gibi, bir uygarlık "yap-boz"u...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 60 dolar

Konfigürasyon: 486-66, 8 Mb RAM, hard diskte 10 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 75

Müzik/efekt: 85

Oynanabilirlik: 90

Konu: 90

Atmosfer: 70

Genel başarı: 90

83

HER YERDE SEKS, EVET BURADA DA...

GAMESTURBATION!



Bilgisayar: Silikon göğüslü değil ama silikon beyinli bir sevgili... Kaç bilgisayar tutkunu, sevgilisine

bilgisayarına dokunduğu kadar çok dokunuyordur ki? Evet, bu ilişkide seksi bir yan var. Öyleyse açık kartlarla oynayalım. Bakalım neler var, neler yok...

Bilgisayar oyunlarının psikologlar tarafından sık sık eleştiriliyor olmasının nedeni, bu oyunların pek çoğunun "yok etme" üzerine kurulu olmasıdır. Binalar havaya uçurulur, uçaklar düşürülür, bombalar atılır, yaratıklar hatta bizzat insanlar bol bol öldürülür... Bir düşünürseniz, milyonlarca bilgisayar sahibi her gün kaç sanal canlıyı öldürüyordur joystick'inin ateş tuşuna basarak... Kısacası, oyunların dünyasında çok fazla ölüm var. Bu kadar ölüm varsa elbette doğumlar da olmalı ki çark dönsün. Evet, konumuz üreme faaliyetlerimizle ilgili oyunlar. Yani "seks oyunları"...

NEREDEN NEREYE?

"Bilgisayarda seks", ev bilgisayarları devriminin başından bu yana hep gündemde olmuştur. Ancak dijital seks, son birkaç yıldır "ciddi" bir vaka haline geldi. Bunun sebebi kısaca açıklarsak: Eskiden (yani 80'li yıllarda) bilgisayarların görüntü, ses, veri depolama kapasiteleri ve hızları, "gerçek" hissi uyandıracak dünyalar yaratmaya yetmiyordu. Bu pek çok oyun için sorun değildi belki de... Çünkü uçağınız gerçek bir uçağa pek benzemese de, onu joystick'le uçurup ortalığı bombalamaktan ya da bir başka oyunda sembolik şekillerle bilmece çözmekten hoşlanı-



biliyordunuz. Ah, oysa seks! Bir kadın gerçek bir kadına, bir adam gerçek bir adama, bir sevişme gerçek bir sevişmeye benzemiyorsa seks neye yarar? İşte o eski günlerde, basit çizimler ve ayrıntılardan yoksun atraksiyonlarla son derece "cılız" seks oyunları vardı. Bunlar da olsa olsa insanın kendi kendini ayartmasından kaynaklanan "anlık tahrikler" sağlardı. Oysa bugün seks oyunlarında herşey ya gerçek gibi ya da kasten gerçekten uzaklaştırılmış yani "fantastik". Bilgisayarlarımızın kapasiteleri artık bizi gerçekten tahrik etmeye (hatta daha fazlasına) yetiyor...

PEKİ NELER VÂR-Kİ?

Seks oyunlarına şöyle kısaca bir göz atarsak pek çok şey var...

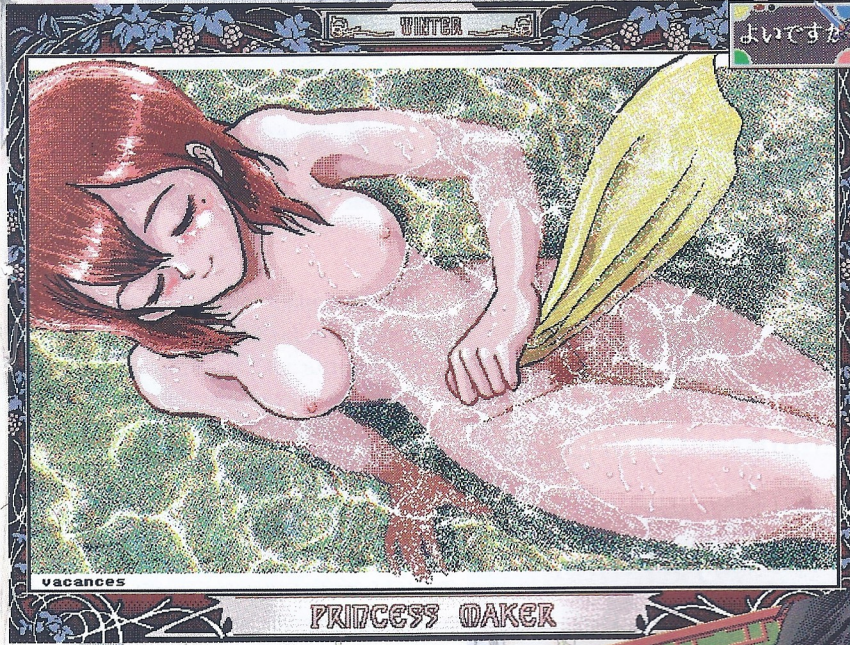
Bazı oyunlar yalnızca çıplaklığı görmeye dayalı. Bu oyunların en yaygınları, en eski erotik bilgisayar oyunu olan **Strip Poker** ve benzerleri. Amacınız rakibinizi yenmek ve aldığınız her puan karşılığında elbisesinin bir parçasını daha çıkarmak. Bu oyunlar, rakibiniz çirli çıplak kalınca ya kadar sürüyor. Gelişmiş Strip Poker oyunlarında, müzik eşliğinde striptease gibi atraksiyonlar, kadın-erkek de dahil olmak üzere çok sayıda rakip arasından seçim yapmak mümkün....

Yaygın olan bir diğer



seks oyunu türü de "sanal partner". Genellikle erkekler düşünülerek yapılan bu oyunlarda amaç, kabaca "partnerinizi tatmine ulaştırmak". Türün **Virtual Valerie** gibi örneklerinde yalnızca cinsel tatmin hedeflenirken, **Theresa** gibi oyunlarda doğru konuşmak, doğru hediye seçmek, doğru davranmak gibi unsurlarla ruhsal tatmin de hedefleniyor. Epey yüksek "erotik gerilim" taşıyan sanal partner oyunlarında, başarı düzeyinize göre ilerleme kaydediyor, bu ilerlemeye göre de yeni sevişme pozisyonlarına ya da genel olarak daha cüretkar deneyimlere geçebiliyorsunuz. En yüksek puanın anahtarı kadın dergilerinde: Orgazm, orgazm, orgazm...

Bir başka tür ise, "interaktif porno film"... Aslında oyunlarda kontrol sizin elinizde olduğu için "interaktivite" (etki-leşim) düzeyi daha yüksek. Interaktif filmlerdeyse seyrebileceğiniz daha çok şey var ve tüm görüntüler "video kaset" kalitesinde. Aynen alışılmış bir filmdeki gibi, belirli bir senaryo (basit ya da gelişmiş) çerçevesinde ilerleyen porno



filmler izliyorsunuz ve senaryonun bazı noktalarında müdahale edip küçük heyecanlar yaşayabiliyorsunuz. Sözelgesi, **Channel Blonde** adlı interaktif pornoda, porno filmler çeken bir televizyon stüdyosunda dolaşıyorsunuz, odalara girip monitörleri bularak filmleri seyrediyorsunuz. Bir video cihazında olduğu gibi, ileri-geri sardırmanız ya da görüntüyü durdurmanız mümkün. Ya da bir film den vazgeçip başka bir odaya gidebilirsiniz.

Gösteri ağırlıklı CD'lerdeyse pornografik (ya da erotik) klipler, resimler, fotoğraflar ve tabii ki epey "ıslak" ses kayıtları yer alıyor. Penthouse kızlarının gösterilerini izleyebildiğiniz **Penthouse Interactive**, Japon çizgi film tarzında yüzlerce pornografik resim içeren **My Asian Ladies**, porno yıldızı Hyapatia Lee'nin rol aldığı bir film olan **Burgundy Blues** bu tür CD'ler arasında sayılabilir.

Seksi nasıl ki birkaç başlık altında toplayıp kolayca işin içinden çıkamıyorsa, "bilgisayar oyunlarında seks"i de birkaç başlıkla açıklayamayız. Bilgisayarların multimediyatik olanaklarının artmasıyla, aynen porno film endüstrisinde olduğu gibi, bilgisayar yazılımı endüstrisinde de her çeşit talebe yönelik ürünler boy göstermeye başlıyor. Bir ör-

nek vermek gerekirse, 96'nın en sansasyonel ürünü Japonlar'dan geldi ve fena halde popüler oldu: **Princess Maker**... Oyun bir "babalık simülasyonu". Küçük bir kızınız var ve amacınız onu yetiştirmekmiş gibi görünüyor. Ama... Tahmin edebileceğiniz gibi, "ama"dan sonrası hiç de masum değil.



Seksi iç çamaşırları, çıplaklık, sınırsız kâatle yaşanan fantaziler... Oyun küçük kız 18 yaşına ulaştığında bitiyor. Sizin beceri düzeyinize göre işsiz güçsüz bir asi de olabiliyor, bir işkadını, bir akademisyen ya da bir teleküz da...

ÇOK DAHA FAZLASI...

Evet, bir de şu "cyber-sex" meselesi var. Hani bilgisayarın sizin için hazırladığı hayali partnerlerle sevişmek. Seyretmek değil, gerçekten sevişmek... Cinsel organlara takılan uyarıcı aletler, dokunma yanılması yaratan duyarlı eldivenler, partnerinizi gerçekmiş gibi görünüşü sağlayan sanal gerçeklik kaskları... Bunlara bir de, görüntülerle sesleri yüksek kalitede üretecek, interaktiviteyi tıkır tıkır işletecek bilgisayar sistemini eklemeniz gerekiyor... Bu gerçekten de hayal değil, ancak inanın ki pek gerçek de değil. Çünkü teknolojinin bugünkü düzeyinde, bu işin üstesinden hakkıyla gelecek bir sistemin fiyatı 10 binli dolarlarla ölçülüyor. Hal böyle olunca, bu sistemlerin yaygınlaşması mümkün olmuyor.

Yaygınlık sağlanamayınca da piyasadaki ürün çeşidi zenginleşmiyor v.s. v.s...

Bu tür sistemler Batı'da ancak özel seks mekanlarında, jeton ya da dakika hesabıyla para karşılığı yararlanılan kabinler olarak hizmet veriyor. Kişisel kullanımları istisnai çılgınlarla sınırlı. Cyber-sex sistemlerinin makul düzeyde yayılması için, herhalde birkaç yıl daha geçmesi gerekiyor.

Yine de, azla yetinmeyen bilenler için bir çözüm var. Gözlükleriyle birlikte satılan üç boyutlu interaktif pornolar. Fiyatı 600 dolar civarında bir yerlerden başlayan bu sistemlerle, siz işin içine gerçekmiş gibi katılmıyorsanız da, seyrettikleriniz gerçekmiş gibi oluyor. Gözlüğünüzü takıyorsunuz, ayarlıyorsunuz ve karşınızdaki tüm girinti-çıkıntılarıyla 3 boyutlu bir showgirl'un bedeni dalgalanmaya başlıyor.

İyi geceler...



MERAKLISI İÇİN **Bill GATES** 'İN GÖRÜŞLERİ...

İmparator diyor ki...

Bill Gates'in Microsoft imparatorluğu, rakipleri istediği kadar itiraz etsin, PC dünyasında kuralları koyuyor. Bunun yakın zamandaki en önemli örneği, dallanıp budaklanıp başlı başına bir endüstri haline gelen Windows 95... Şirket bu işletim sisteminin oyunlar için en iyi platform olduğunu söylüyor ama, bu henüz herkesin üzerinde uzlaştığı bir görüş değil. Yazılım endüstrisinin hemen her kolu Windows 95'i kabullenip ürünlerini buna göre düzenlerken, oyun yazılımcılarının çoğu burunlarının dikine gidiyor ve makineye o eski DOS kapısından girmekte ısrar ediyorlar. Bu da Bill Gates'i "rencide ediyor"...

Microsoft'un oyunlarla ilgisi bununla da sınırlı değil. 96 bittiğinde, piyasaya 10 yeni oyun sürmüş olacaklar. Ayrıca, Microsoft'un alt şirketi SoftImage, oyun yapımcılarına sattığı grafik geliştirme yazılımıyla piyasayı silip süpürüyor. Yine ayrıca, Microsoft oyun geliştirmek üzere Spielberg'in şirketi Dream Works ile ciddi bir ortaklık içinde. Yine yine ayrıca, Bill Gates, Microsoft Oyun Departmanı'nı fena halde geliştirmeyi planlıyor. Daha da ayrıca, Microsoft, Sidewinder joystick'leriyle rakiplerine nal toplatıyor...

Bu sebeplerle, sizin için, Bill Gates'in Amerikan Boot dergisine verdiği röportajdan bazı bölümleri seçtik. Türkiye'deki okurların konuya daha uzak olduğunu düşünerek, teknik düzeyi düşürmeye çalıştık ve aralara parantezlerle

Açıkçası, oyun yapımcıları dijital dünyanın imparatoru Bill Gates'in epey kafasını bozuyor. Adam tutup piyasaya birtakım standartlar getiriyor ve "artık işiniz daha kolay" diyor ama, milletin işi gücü muhalefet... Evet, konumuz, Bill Gates'in ağızından Microsoft ve bilgisayar oyunları. Meraklısı için... Konuyla "teknokültürel" ilgisi olmayanlar hemen arkaya sayfaya geçsinler, yoksa sıkılabilirler.

girdik. Oyunlarla ciddi ilgilenenler için, Microsoft'un bu konudaki stratejileri epey önemli...

■ Flight Simulator'ın (Microsoft'un çok-çok çok satan uçuş simülasyonu) başarısı ve PC oyun endüstrisindeki patlama göz önünde bulundurulduğunda şu soru geliyor akla: Microsoft, neden bugüne kadar oyun dünyasına ağırlığını koymadı?

Gates: Windows 3.1'i piyasaya sürdükten sonra, utançla oyun yüklemenin zorluklarını ve DOS oyunları ile başka programlar arasındaki uyumsuzlukları gördük. Bize göre bu, ev

bilgisayarı pazarında büyük bir sorundu. Konfigürasyon dosyalarını çalıştırmak için uzman bir arkadaşa ihtiyacınız olmamalıydı aslında (gerçekten de, birçok DOS oyunu için, AUTOEXEC.BAT ve CONFIG.SYS dosyalarında sıkıcı ayarlamalar yapmak gerekiyor). Hedefimizin bir bölümü, oyunların, yapmakta olduğunuz öteki işleri engellememesini sağlayarak, PC'yi çok daha güvenilir bir platform haline getirmektir.

■ **Microsoft'un** öteki projelerinin çoğunun, oyun pazarı için büyük önemi var...

Gates: Dünyanın en iyi grafik mimarisini gerçekleştirme çalışmalarımız, yaklaşık üç

yıl önce başladı. Ancak bu işler zaman alıyor, bu yüzden müthiş bir ekip oluşturduk. Pazarda, bunun süper-ileri öğelerinden bir kısmını, daha birkaç yıl göremeyeceksiniz. O halde, şunu söyleyebilecek durumdayız: "PC ucuzluğundayız, ama bugün satın alabileceğiniz en pahalı Silicon Graphics'den (filmlerdeki görsel efektler için de kullanılan, grafik yetenekleri çok gelişmiş, ancak korkunç pahalı bilgisayar ailesi) çok daha ileriyiz."

■ **Microsoft**, oyun endüstrisindeki yoğunlaşmasını giderek hızlandırıyor. Bu, devasa bir şirketin birkaç yan kuruluşunun oyun sektörüne girmesi olarak mı algılanmalı, yoksa ortada daha büyük bir şirket hedefi mi var?

Gates: Açıkçası, bunun daha büyük bir şirket hedefi olmasını ümit ediyorum. Biliyorsunuz, evlerde PC kullanımı giderek artıyor. Bunun bü-

yük bir kısmını da oyunlar oluşturuyor. Oyunları daha iyi bir hale getirmek için yapabileceğiniz şeylerin pek çoğu, öteki yazılımlara da uyabiliyor. Oyunlar, gelişmeyi ölçmenin en muhteşem yolu, çünkü oyun yazarları had safhada talepkar ve temel olarak Windows 95'e aldırıyorlar. Windows 95'e kadar, bir oyunu yazma biçiminiz işletim sistemi etrafında dolaşırdı. Tüm o "Acaba Windows'un grafik olanakları esneklik verebiliyor mu, yoksa sadece işleri yavaşlatmaya mı yarıyor?" meselesi... Açıkçası, oyun oynayanlardan daha zor bir seyirci kitlesi de bulamazsınız. Daima sorun çıkar. Söz gelişi, birkaç yıl önce, Windows'u kullandığınız ancak Windows altında çalışmayan oyunları yüklemek isterdiniz. Bu tam bir kabustu. Bizim bütün çabamız da bunu ortadan kaldırmak yolunda. Windows 95'in büyük popülerliği ve donanım üreticilerinin desteğiyle, nihayet şunları söyleyebilecek noktaya ulaştık: "Artık tamam. Bütün bu işleri yapabilmek için bir uzmana ihtiyacınız kalmadı."

■ **Windows 95** gerçekten de son derece kolay bir "Plug-and-Play" (sondaki sözlüğe bakabilirsiniz) ortamı sağlayarak, bütün bu çabaların odak noktası mı oldu?

Gates: Oyunlar, dosya sistemini çok fazla kullanmıyorlar. Temel olarak, Windows 95'e kadar oyunlar donanıma yazılıyorlardı. Şimdiyse, piyasadaki ses ve grafik kartlarının çeşitlenmesinden sonra, firmalar için bunların sürücü programlarını geliştirip test etmek bir kabus





haline gelmeye başladı. Biz de şuna karar verdik: "Windows 95'i oyun üretener için çekici bir hale getirelim, böylece DOS uygulamaları yazmayı bırakırlar." Eminim ki, bu adamların bu işi yapmayı bırakmasını sağlamamız konusunda kuşkucu davranan kişiler olacaktır. Açıkçası bizim başarımızın sebeplerinden biri, PC donanımının aslında DOS'cuların kullanmadığı bazı hız artışı özellikleri olması. Biz, yakınma sebeplerini ortadan kaldırarak, insanlara DOS'la yapabildiklerinden çok daha hızlı bir kullanım katmanı vermiş olduk. Bu da insanların zihinlerini açmaya başladı.

■ **Kuramsal** olarak, Direct3D

(Microsoft'un, Windows 95 altında çalışacak oyunlar için geliştirdiği 3 boyutlu çizim arabirimi) bir 3D grafik hız artışı özelliğine sahipmiş yanılması yaratıyor. Ancak bunu atlayıp Windows 95'i es geçince, ortada marjinal bir hız patlaması oluyor. Marjinal artışlar çoğunlukla "Doom" ya da "Sonic" gibi oyunları benzerlerinden ayıran şey olduğundan, oyun üretenerin, rakip avantajlar peşine düşüp Direct3D'yi, dolayısıyla da Microsoft yazılımını es geçmeleri gibi bir tehlike yok mu?

Gates: Hayır. Yüzde 3'lük bir performans kazancı buna yol açmaz pek...

■ **Windows 95'in** sadece yüzde 3'lük bir kayba yol açtığına emin misiniz?

Gates: Bizim işimiz, bundan emin olmak. Üzerinde zaman harcadığınız şey, poligonları çizmek ya da dokuları doldurmak, API hızlandırılmış donanım için çok zayıf kalıyor ve siz de tekrar tekrar bununla uğraşacak değilsiniz. Birilerinin donanımına gitmek isteyeceği böylelikle de Windows 95'i es geçeceği bir durum kullanılabilirsek, bu kişiler gerçekten de bu fazladan yüzde 3'lük hızın peşindeyseler,



Windows 95'in marifetlerinden yararlanan en ünlü oyunlardan biri Descent 2...

onlara çılgın olduklarını söyleriz, çünkü bunu yaptıklarında işleri tam bir kabaşa dönüşecektir. Asla bununla baş etmeyi başaramayacaklar. Ancak Windows 95'i es geçmenin avantajı yüzde 3'den fazlaysa, o zaman API'mizi daha zengin kılmamız gerekir. Oyun dünyası dışında, doğrudan DOS'da çalışma geleneği tamamen yok oluyor, hız farklılıkları azalırken avantajlar arttıkça artıyor. Yazılımcıları bir yana bırakıp, bir de kullanıcılar için Windows'un sağladığı avantajlara bakarsak: Oyun oynarken arka planda bir faks alabilme avantajı ya da sadece bir düğmeye basıp başka bir programa bakabilme ve ardından oyuna geri dönme avantajı. Demek istiyorum ki, bizim bilgisayar anlayışımız, bilgisayarınızı temelde hiç kapatmanızı gerektirmediği üzerine kurulu. İnternet'de bir film eleştirisine göz atmak, on-line alışveriş yapmak ya da gelen mesajları okumak istiyorsanız, bilgisayarınız her zaman orada olmalı. Oyun oynuyorsunuz diye bilgisayarınızın tüm bu fonksiyonları ip-

tal olmamalı...

■ **Şu** anki diğer oyun platformlarının (Sony Playstation, Sega gibi sadece oyun amaçlı üretilen makineler kastediliyor) Microsoft'un gelişinden dolayı duydukları korku ne düzeyde olmalı?

Gates: Evet bir bakıma gerçekten de rakip sayılırız. Demek istediğim şu: PC'de, Silicon Graphics'den çok daha iyi grafikler yapma vadedinde bulunuyorsak, 200 dolarlık bir oyun cihazından da daha iyisini yapabileceğimizden tamamen eminiz. Geride kaldık Sony'nin Playstation'ı grafik dokuları pek çok PC'den daha iyi ele alıyor, ancak yakında görmeye başlayacağınız PC'ler, önümüzdeki 6 ay içinde belki ama 12 ay içinde kesinlikle, bilinenlerin çok ötesinde olacak.

■ **Sizce** PC mi, yoksa oyun makineleri mi daha tatmin edici?

Gates: Açıkçası, bana kalırsa, sadece bu amaçla yapılan boks makineleri rahatlık açısından PC'den daha iyi. Ancak "Myst" türü daha zor ve kapsamlı oyunlar oynayacaksanız, orada durmak gerek. İşte tam bu noktada sizin ihtiyacınız olan şey, PC'yle gelecek olan genişlik ve zenginliktir.



İşte baş, işte gövde, işte kanatlar!

Bir yolcu uçağı da olabilir, son model bir savaş uçağı da... Bu oyunlarda işiniz hiç de kolay değil. Çünkü bir uçağı uçurmak için gereken pek çok "gerçek" teknik ayrıntıyı öğrenmek ve uygulamak zorundasınız. İşte işin zevkli yanı da bu zaten...

Pek çok tiryakisi bulunan ve bilgisayar oyunları pazarının büyük bölümünü elinde tutan birkaç "temel" oyun türünden biri, uçuş simülasyonları. Bu oyunlarda amaç, bir uçağı aynen gerçek bir uçakmış gibi kaldırmak, uçurmak, oyunun senaryosuna göre belirlenen görevleri yerine getirmek ve tabii ki sağ salım yere indirmek. Bu arada, yaygın olarak jetlerin yönetildiği oyunlar var ama, biz uçuş simülasyonları kategorimize helikopterleri de dahil ediyoruz. Bu tür oyunların büyük bir bölümünde, konu ister bir savaş jeti olsun ister bir helikopter, çok gelişmiş gerçek modellerin teknik özellikleri baz alınıyor ve oyuncunun bunları öğrenip uygulaması gerekiyor. Ayrıca meraklısı için, eski model pervaneli uçakların yönetildiği simülasyonlar da var. Bunun dışında, senaryo olarak bazen basit bir bombalama ve hava savaşı konusu seçilirken, bazen de epey ayrıntılı görevler olabiliyor: Birçok üssün bulunup imha edilmesi, kurtarma operasyonları, casusluk faaliyetleri gibi...



Hind

İngiliz PC Gamer dergisinin '96 Ağustos sayısında "Ayın Oyunu" seçtiği Hind, uçuş simülasyonlarının uzman firması Digital Integration'ın hazırladığı muhteşem bir helikopter simülasyonu. Helikopteriniz Mi-24 E., Ruslar'ın Çeçenistan'ı bombalarken kullandığı cehennem makinesi.

Çok gelişmiş "kompüterize" bir model değil ama güçlü. En büyük özelliği çok çeşitli silahlarla yüklenebilmesi... Oyunda, helikopterin tüm özelliklerine yer verilerek ileri düzeyde bir gerçekçilik yakalanmış. Benzeri simülasyonlardan ayıran bir diğer özellik de, oyunun çok çeşitli ayrıntılarla renklendirilmiş olması: Asker bindirme indirme, silah yükleme, farklı hedefler, göz alıcı animasyonlar... Eğer simülasyonları seviyorsanız, kesinlikle verdiğiniz her kuruşu hak edecek, size uzun süre uçuş ve savaş zevki yaşatacak bir oyun.

Minimum konfigürasyon: 486/66, SVGA, 8 Mb RAM... Fiyatı: 60 dolar civarında...



Back to Baghdad

İşin uzmanları, bugüne kadar yapılan en iyi F-16 simülasyonu olduğunu söylüyorlar. Küçük makinelere hiç itibar etmiyor, ancak güçlü bir konfigürasyonunuz varsa çalışıyor ama buna değişiyor... Simülasyon oyunlarında bulabileceğiniz en güçlü ve ayrıntılı izleme

sistemlerine sahip. Bu ayrıntılar oyunu zirveye taşıyor. Kokpite girdiğinizde, gerçek bir F-16'nın radar ve hedef izleme sistemlerinin pek çoğu var. Military Simulations firmasının başındaki George Keverian, "Hapse girmeden yapabileceğimiz en gerçekçi oyun bu" diyor. Uçtuğunuz alan gerçek Irak. Çünkü 3 boyutlu uçuş alanınız, Körfez Savaşı'ndan bir süre önce uydularla alınan Irak haritalarına göre gayet ayrıntılı hazırlanmış. Şimdiye kadar yapılan en "gerçek" simülasyon; öyle ki, Amerikan ordusu bu oyunun özel bir versiyonunu askeri öğrencileri eğitmek amacıyla kullanıyor... Henüz bu ay piyasaya verildi, Türkiye'ye de gelmek üzeredir...

Minimum konfigürasyon: Pentium 90, SVGA, 16 Mb RAM... Fiyatı: 100 dolar civarında...

AH-64D LONGBOW



Piyasaya çıkar çıkmaz büyük ilgi gören, çok gelişmiş ve "çarpıcı" bir

helikopter simülasyonu. Çok marifetli elektronik sistemlere ve çok güçlü silahlara sahip olan, savaş teknolojisinin gerçek canavarlarından biri sayılabilecek bir helikopter... Üç

boyutlu grafikler çok ayrıntılı ve göz alıcı. Hız ve sürükleyicilik yerli yerinde. Gelişmiş bir helikopteri kullanarak, gerçek uydu haritalarından yola çıkılarak hazırlanan 20 bin kilometre-



karelik bir alanda uçuyorsunuz ve çeşitli görevleri yerine getiriyorsunuz. Bu görevleri başarıyla tamamlamak için istihbarat, kurtarma ya da imha operasyonlarını tamamlamanız gerekiyor. Oyunu yaratan ekibin başında, daha önce "F-15 Strike Eagle" adlı savaş jeti simülasyonuna ve "Gunship" adlı helikopter simülasyonuna imza atan Andy Hollis var. Hollis'in "en iddialı oyunum" dediği AH-64D, Amerikan ordusunun savaş pilotları tarafından uzun bir süre test edilmiş.

Minimum konfigürasyon: 486 DX2/66,

SVGA, 8 Mb RAM, 36 Mb hard disk boşluğu... Fiyatı: 60 dolar civarında...

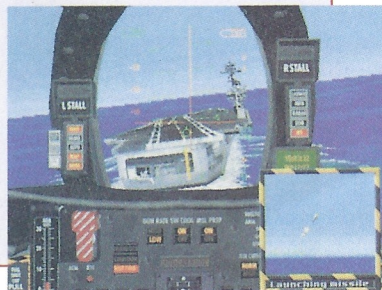


Top Gun: Fire at Will

Bir zamanların çok iş yapan savaş-gençlik-aşk-macera filmi (ne filmmiş ya!) Top

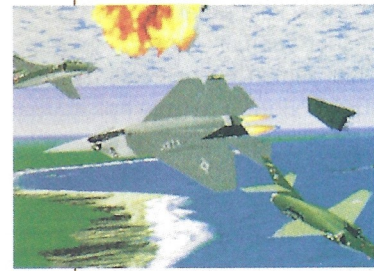
Gun'ın simülasyon oyunu versiyonu. Ve sizi temin ederiz ki, oyun filminden çok daha yüksek kaliteli. Tom Cruise'un oynadığı Maverick oyundaki kahramanınız ve bir F-14 Tomcat kullanıyorsunuz. Filmdeki sırayı izleyerek önce eğitim uçuşlarından geçiyorsunuz ardından gerçek görevlere çıkıyorsunuz. Bu görevler arasında Küba, Libya gibi Amerikalılar'ın sevmediği ülkelere bombalar yağdırmak ve buralarda hava çarpışmaları yapmak da var. Oyundaki en zor işlerden biri, savaşmak değil de uçak gemilerine doğru dürüst inmeyi başarmak. Çok renkli, hareketli ve dolayısıyla heyecanlı bir simülasyon...

Minimum konfigürasyon: 486 DX2/66, SVGA, 8 Mb RAM... Fiyatı: 50 dolar civarında...



Advanced Tactical Fighters

Tam adıyla "Jane's Combat Simulation: Advanced Tactical Fighters", oyuncuya sunduğu olanaklar açısından çok çok zengin bir uçuş si-



mülasyonu. Sizi asla sıkmaz, çünkü her şey m ü m k ü n : F117A Nighthawk, F-22, deneme aşamasındaki X-31, F-15 Eagle gibi 90 farklı uçakla

uçabiliyorsunuz...Mısır, Ortadoğu'nun sıcak noktaları ve Fransa gibi yerlerde görevlere çıkıyorsunuz... Seri bağlantı, modem ya da ağ üzerinde birçok kişi birarada oynayıp birbirinizle savaşılabiliyorsunuz. Hatta savaş uçağı değil de, savaş uçaklarının korumasındaki bir kargo uçağını bile uçurabiliyorsunuz... Bir oyunda çeşitlilik arayanlar için benzersiz bir simülasyon...

Minimum konfigürasyon: 486/66, SVGA, 8 Mb RAM... Fiyatı: 65 dolar...

TANITIM Spor oyunları

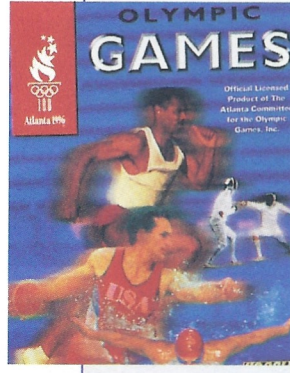
Zeki, çevik ve ahlaklı

Futbol, basketbol, dekatlon, tenis, baseball, rugby... Hemen hemen aklınıza gelebilecek tüm spor dalları için çok sayıda bilgisayar oyunu var. Bu oyunlar günden güne gelişiyor, çok kaliteli çizimler ve ince ayrıntılarla monitörün karşısında gerçekten de "arenada olmanın zevki"ni yaşıyor...

Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur ve bunun için de spor yapmak gerekir. Sanal kafa sanal vücutta bulunur ve bunun için de sanal spor yapmak gerekir... Bilgisayar oyunu yapımcıları için her zaman en bereketli türlerden biri spor oyunları olmuştur. Bunun sebebi aşikar: Hem futbolu çok seven hem de bilgisayarı olan birisinin bir futbol oyunu almadan durabileceğini düşünemiyor musunuz?

Ev bilgisayarlarının ilk günlerinden bu yana yaygın olan spor oyunları, günden güne daha çekici hale geliyor. Çünkü artık hem her spor dalı için oyun bulunabiliyor, hem de yeni oyunlar bir sporu en ince ayrıntısına kadar simüle ederek müthiş bir gerçeklik tadı yaşıyorlar. Sözcüğü, eskiden bir futbol oyununda yalnızca sahada koşup, pas verip gol atmak mümkünken, artık şunlar da var: Sakatlanmalar, kavgalar, fanatik seyirciler, sarı ya da kırmızı kartlar, yorulma düzeyleri, röveşata gibi özel hareketler...

Demek ki artık, kan-ter-çamur üçlüsüne bulaşmadan, en önemlisi o sporu birlikte yapmak için gereken bir sürü çekilmez adamla muhatap olmadan, hemen her spor dalının zevkini sanal vaziyette de olsa yaşamak mümkün...



OLYMPIC GAMES

Eidos Interactive firmasının hazırladığı "Olympic Games", muhtemelen bugüne kadar yapılan en iyi olimpiyat oyunu... Oyunda, olimpiyat kapsamında yer alan tüm spor dallarında ister tek başınıza eğitim amaçlı, ister bilgisayarın sanal sporcularına karşı, ister birlikte oynayacağınız arkadaşlarınıza karşı mücadele edebilirsiniz. Oyun çalışmak için en az bir 486-DX100 istese de, bu durumda yüksek grafik kalitesi almanız mümkün olmayacağı ve sıkıcı bir hızda oynayacağınız için, gerçek performansına bir Pentium 100 ile ulaşıyor. Bu durumda hem tatmin edici grafiklerle kendinizi olimpiyatlarda hissediyorsunuz, hem de oyun yüksek bir hıza ulaştığı için çok sürükleyici bir hale geliyor... Sırkla atlama, okçuluk, koşu, uzun atlama, yüzme... Uzun süre sıkılmadan oynayacak, olimpiyatlarda daldan dala konacaksınız...

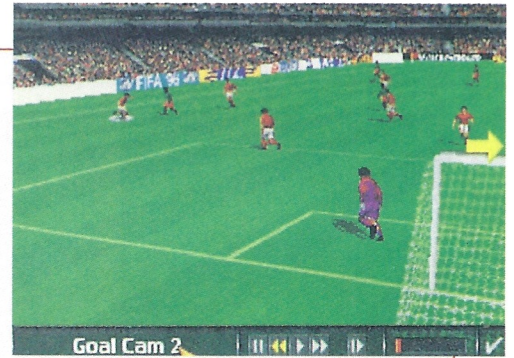
Minimum konfigürasyon: 486 DX2-100, 8 Mb RAM, hard diskte 55 Mb boşluk... Fiyatı: 50 dolar civarında...

FIFA '96

FIFA'96, diğer futbol oyunları arasından sıyrılarak müthiş bir sıçrama yaptı ve çok popüler oldu. Bunu hak ediyor kesinlikle. Çünkü

daha önce pek görülmemiş düzeyde ayrıntılı ve gerçekçi bir futbol oyunu... Oyunda çok sayıda futbol takımı ve içlerinden seçim yapıp karmalar oluşturabileceğiniz yüzlerce "gerçek" futbolcu var. Takımlarla ve futbolcularla ilgili gerçek istatistiklere yer vermesi, seçimlerinizi buna göre yapabilmemiz de ayrı bir avantaj. Tüm özelliklerinin yanında, onu zirveye taşıyan kesinlikle üç boyutlu çizimlerinin dinamizmi ve gerçekçiliği... Kameralar çok dikkat çekici. Topu çok iyi takip ediyorlar, televizyonda futbol izliyormuşsunuz ve iyi bir resim seçici varmış gibi hissediyorsunuz. Çok çekici "artı"larından birini daha söyleyelim: Klavye ve joystick kombinasyonlarıyla, dört oyuncu rakip ya da ekip olarak oynayabiliyorsunuz. Eğer futbol oyunlarını seviyorsanız, mutlaka edinmeniz gerekiyor...

Minimum konfigürasyon: 486-33, 8 Mb RAM, hard diskte 15 Mb boşluk... Fiyatı: 45 dolar...

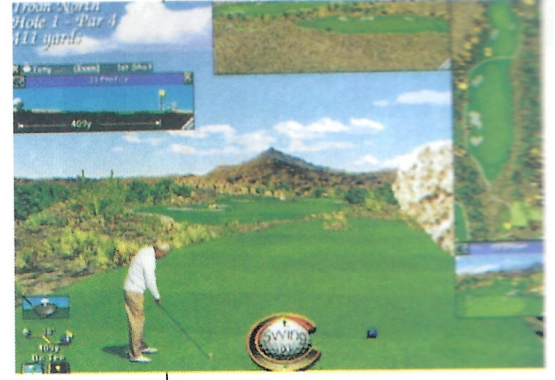




KICK OFF 96

Bir başka futbol oyunu daha... "FIFA '96" kadar profesyonel bir görüntü vermiyor ama, daha kolay oynanan, pratik kontrolleriyle insanı yormayan, "arada bir takılmak" isteyenlerin daha çok tercih edebilecekleri bir futbol oyunu "Kick Off 96"... Çekici yanlarından biri de, yer yer çok etkileyici stadyum ve çevre mekan çizimlerine yer verilmiş olması... Çeşitli kamera açılarından topun izlendiği oyun, 3 boyutlu oyunları oynamalarda zorluk çekenler için bir "2 boyut modu"da içeriyor. Kısacası, bilgisayar dünyasındaki deyimle, epey "user friendly" (kullanıcı dostu). Bu yanı sıra tanıtımlardan hep yüksek notlar aldı. Türk takımları da dahil olmak üzere pek çok takıma ve oyuncuya yer verilmiş. Oyun sırasında, oyuncuların üstlerinde isimlerini de görebiliyorsunuz, "K. Suat" gibi... Tüm futbol kurallarına yer verilmiş. Dinamik ve kolay oynanan bir futbol arayanlara öneriyoruz.

Minimum konfigürasyon: 486 DX2/66, 8 Mb Ram, hard diskte 10 Mb boşluk... Fiyatı: 50 dolar civarında...



LINKS LS

En güzel golf sahalarının atmosferini evinize getiren, piyasaya çıkar çıkmaz türünde zirveye aday olan bir golf oyunu "Links LS" (bu ay piyasaya sürüldü, Türkiye'ye de yakında gelir)... Henüz oynayamadık ama, güvendiğimiz bilgisayar oyunu yazarları, Links LS'in Leaderboard, Links, Links 386, Microsoft Golf gibi başarılı golf yazılımlarının hepsini gölgede bıraktığını söylüyorlar. Links LS oyuncular için çok fazla seçenek içeriyor. Zorluk düzeyleri, sahalar, farklı sopalar, çeşitli hava koşulları, eğitim ve "taktik" alma olanağı, ağ üzerinde çoklu mücadele gibi... Pek az oyunun yapabildiği şeyi başararak, ekran kartınızın özelliklerine bağlı olmak kaydıyla, çok yüksek görüntü yoğunluklarına ve 16 milyon renk moduna geçebiliyor. Bu durumda, gördüğümüz şeyin gerçekten pek farkı kalmıyor. Çeşitlilik dedik ya, bu kontroller için de geçerli: Topa vurmada önce ayağınızın duruş açısını ayarlamamız bile mümkün... Golf seviyorsanız, piyasayı takip edin ve gelir gelmez edinin...

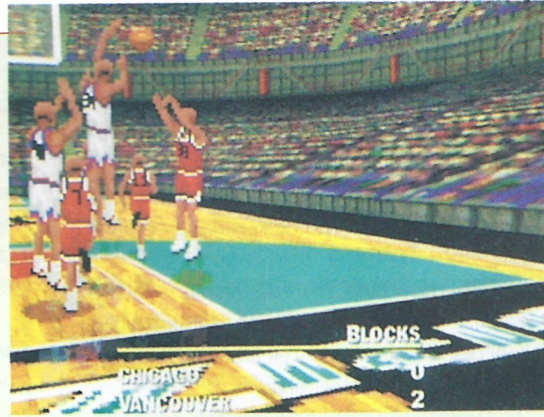
Minimum konfigürasyon:

486 DX2-66, SVGA, 8 Mb RAM, hard diskte 20 Mb boşluk... Fiyatı: 60 dolar civarında...

NBA LIVE '96

Son yılların en başarılı basketbol oyunu, yine Electronic Arts firmasından geldi. Çok başarılı ve gerçekçi grafikler, 29 NBA takımı, takımlarla ilgili gerçek istatistik veriler... Daha önceki basketbol oyunlarının hiçbirinde görünmemiş derecede dinamik kameralarla bakarak oyunu hemen her perspektiften görme olanağı var. Ayrıca, çoklu joystick interface'yle dörder kişilik iki takım halinde oynanabiliyor ve her iki takımın beşinci oyuncularını bilgisayar yönetiyor. Basketseverlerin en çok hoşuna gidecek şeylerden biri de, daha önceki basketbol oyunlarında olmayan komplike hareketlere yer verilmesi olacak herhalde... Bunların yanı sıra, "Virtual Stadium" teknolojisi harikalar yaratıyor; hakemler, seyirciler gibi unsurlar da epey bir atraksiyon kaynağı olacak biçimde tasarlanmış. O kadar başarılı bir sanal basketbol oyunu ki, oynarken birkaç santim boy atabilirsiniz!

Minimum konfigürasyon: 486-66, 8 Mb RAM, hard diskte 13 Mb boşluk... Fiyatı: 50 dolar...



Dikkat! Bağımlılık yapıyor...

Kısaca C&C olarak söz edeceğimiz "Command and Conquer" piyasaya çıktığı ilk günden beri oyun listelerinin başında... Aradan o kadar zaman geçti, bir sürü yeni oyun çıktı ama C&C hala pek çok listede bir numara. Birkaç oyuncu bir araya geldiğinde, en küçük bir fırsatta bile, bu oyunu oynamadan edemiyorlar. Hem neden etsinler? Söz konusu olan harika bir oyun.

Bilmeyenler için temel senaryodan kısaca söz edelim. Yeryüzünde, "tiberium" adında yeni bir element, güçlü bir kristal keşfedilmiş ve tuhaf bir tarikat kristalin bulunduğu bölgenin idaresini ele geçirmiştir. Burada kristali rafine edip servet değerinde paralarla hükümete satmaktadır.



Nihayet hükümet, bu durumu değiştirecek birşeyler yapmaya karar verir ve sıkı eğitilmiş askerlerden oluşan birlikler kurar. Bu birlikler kristalin bulunduğu yere gidecek ve tarikat üyelerini temizleyecektir. Her iki taraf da ötekini ortadan kaldırmaktan büyük keyif duyacak gibi görünmektedir.

Oyunun ana hatları kısaca böyle. Siz her iki tarafı da idare edebiliyor ve bilgisayar güçlerine karşı oynayabiliyorsunuz. İki ya da dört kişiyle bir arada oynamanız da mümkün.

NASIL OYNANIYOR?

Çevrede hareket eden birliklerin sezgileri son derece kuvvetli. Diyelim ki size bağlı bir birimi hareket ettireceksiniz. Önce hareket ettirmek istediğiniz birimin üzerine, ardından onun gitmesini istediğiniz yere tıklayın. Bu arada haritadaki gizli bölgelerin siyah olduğunu ve sadece sizin birlikleriniz onları araştırıp keşfettiği zaman görünür hale geleceğini unutmayın.

Ok işaretini bir düşman birimi üzerine hareket ettirdiğiniz zaman, bu bir "haç" haline gelecektir ve üzerine tıkladığınızda birlikleriniz saldırıya geçecektir. Mouse'un butonuna sürekli basarak, aynı anda birkaç birim seçebilir

"Command & Conquer", çok farklı tatları birlikte içeren bir oyun. Bir yandan bir salon oyunu gibi "piyonlarınızı" yönetiyorsunuz, bir yandan bir savaş oyunu oynuyorsunuz, bir yandan bilim-kurgusal bir hikayenin içindesiniz...

ve onları aynı anda hareket ettirebilirsiniz.

Tabii komutanın tek işi, güçlerini muharebeye yollamak değil. yapacağı başka işler de var. Tiberium adlı kristali çıkarmak ve rafine etmek de had safhada önemli işler arasında sayılıyor.

AYRINTILAR

Temelinizi kurmak, C&C'nin "Sim City" (şehirçilik simülasyonu) ögesi sayılabilir. Oldukça iyi geliştirilmiş bir senaryoyla başlıyorsunuz işe. Bilgisayar daha baştan size hasar verebiliyor, sizin yapacağınız şeyse parçaları ekleyip durumu düzeltmek ve saldırmak.

Gerek duyacağınız silahların hemen hepsi temin edilmiş durumda, ağır silahlardan radar dinleme tesislerine ve tamir istasyonlarına kadar... Savaş fabrikası, kesinlikle en önemli yapılanmalardan biri, çünkü silahlandırılmış yeni birimler kurmanızın başka yolu yok. Aynı şekilde, asker "üretmek" için de korunaklı mekanlar var.

Tiberium binalarının donanımı da müthiş önemli. Rafineri ve depolama tesisleri gibi... Yeni bina ve birimleri ancak kristalden sağlayacağınız parayla kurabilirsiniz.

Denklemin tamamlanacak son ögesi tiberium. Makinelerle toprak altından çıkarılıyor, rafine ediliyor ve böylelikle kazanç getirecek duruma geliyor.

SONUÇ

C&C, gerçekten iyi hazırlanmış bir oyun. Hakkıyla "1 numara". Yapacak çok şey var, ancak bunlar hiçbir zaman birer yük ya da sıkıntı haline gelmiyor. Sınırlı zeka seviyelerine sahip olmalarına rağmen, birlikleriniz düşman ateşine kendi kendilerine karşılık veriyorlar. Sahiden kötü bir başlangıç yapmışsanız, bilgisayar bir parça gevşiyor. Oyunun her ögesi özenle



hazırlanmış, üzerinde ince ince oynanmış. Ne var ki parçaları değil tamamını düşündüğümüzdey, sonuç bize daha da büyüleyici geliyor. Tek başınıza bilgisayarla oynamak, her ne kadar zevkli olsa da, çok zevkli gelmeyebilir. Ancak modem hattı üzerinde ya da seri kabloyla bağlanmış bilgisayarlarla birkaç oyuncu birarada oynarken, muhtemelen kendinizi kaybedip oyuna "bağımlı" olacaksınız.

Command & Conquer

Kısaca: Ağır silahlarla oynanan dinamik bir "dama" oyunu...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 60 dolar

Konfigürasyon: Minimum 33 MHz 486, 8 Mb RAM, hard diskte 20 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 80

Müzik/efekt: 90

Oynanabilirlik: 90

Konu: 85

Atmosfer: 80

Genel başarı: 90

% 86

TANITIM O uçuk kaçık hallerin var ya...



Her şeyin "Normallik Polisleri" tarafından sıkı sıkı denetlendiği bir dünyada yaşıyorsunuz. Normalin sınırlarıysa maalesef pek dar. Sözgelisi, televizyon seyretmeyecek olsanız normal davranmıyor sayılıyorsunuz ve uyarı mesajları geliyor: "Normal dur... TV seyret..." Eğer bu uyarılara aldırılmazsanız önce daha sert uyarılar geliyor, sonra da onlar...

Birçok sokağın başında "Yasaklı" levhaları var ve tahmin edeceğiniz gibi bu levhaları geçtiğiniz zaman da anormallik etmiş oluyorsunuz. Hayatı renklendirmek için pek fazla seçenek yok. Bu baskı ortamına karşı direnen gruplar var. Siz ise herhangi bir gruba falan üye değilsiniz. Sadece daha "renkli" ve dolayısıyla daha anormal bir hayat istiyorsunuz. Bu yüzden de iyi stratejiler geliştirmeniz, hileler yapmanız, kimi kolay kimi zor bulmacaları çözüp engelleri aşmanız gerekiyor. Siz kim misiniz? Fotoğrafta görüyorsunuz: Feci canı sıkılan, hayatta "vaovv" diyeceği şeylerin yokluğundan



Normality

Gelecek yüzyılda geçen, fena halde sevimli ve daha da fena halde anarşist bir oyun... Normality'nin içindeki yaratıcı bilmeceleri çözmekten büyük zevk alacaksınız...



yakınan, normallikle başı pek hoş olmayan bir genç adam. Evet, pek bi "cool"sunuz...

NASIL OYNANIYOR?

"Normality" çok ustaca tasarlanmış bir oyun. Tüm mekanlar üç boyutlu ve çizim tarzı da gayet sevimli. Yön tuşlarıyla dolaşip mouse'unuzla göz atmak, almak ya da kullanmak (bir televizyonu açıp kapatmak gibi) istediğiniz nesnelere kontrol ediyorsunuz. Oyunda göreceğiniz hemen her nesnenin bir anlamı var.

Oyun "adamımız"ın evinde başlıyor. Bu evdeki araştırmaları bitirdikten sonra, doğru yolu bulursanız dışarı çıkıyorsunuz. Karanlık sokaklarda yasak binalar arasında dolaşıyorsunuz. Tabii ki bu binalardan bazılarında girmenin yollarını bulmanız gerekiyor. Bu arada bir takım tiplerle karşılaşip konuşuyor, onlardan birşeyler alıp birşeyler veriyorsunuz. Genellikle karşılaştığınız kişilerin ne istediğini anlayıp ona göre davranırsanız, size yardım ediyor.

Oyunun "bilmece" tarzını anlamamız için, bir örnek verelim... Evinizde dolaşırken, başından ayrıldığınız zaman televizyonunuz otomatik olarak kapanıyor ve normallik polislerinden uyarılar gelmeye başlıyor. Yapmanız gereken şu: Evdeki raflardan birinde, sürekli yeri gagalayan otomatik bir oyuncak kuş var. Bu kuşu alıyorsunuz, uzaktan kumandayla birlikte televizyonun karşısına koyuyorsunuz, gagasıyla sürekli "On" tuşuna basarak televizyonu açık tutuyor ve siz de rahatça faaliyetleriniz devam ediyorsunuz...

İŞTE BU YÜZDEN...

Çok "tatlı" bir oyun. Bilmecelerin zorluk düzeyi abartılmadığı için, oynarken bir parça hayal gücünden başka hiçbir şeye ihtiyacınız yok. Sürekli esprili birşeyler oluyor. İncelikli bir tasarım olarak, hem çocuklara hem de yetişkinlere sesleniyor. Sakin sakin oynanan, hem renkli atmosferler sunan hem de zihinsel tatlar veren "adventure" oyunları sevenlere çok hoş vakit geçirebilir. Ancak bilmecelere dayalı oyunları sevmeyenlere önermiyoruz, çünkü oyunun bütün ağırlığı renkli ve "uçuk" çözümler üretmeye dayanıyor...

Normality

Kısaca: Bir tatlısı anarşistin bunalımları...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 55 dolar

Konfigürasyon: Minimum 33 MHz 486, 8 Mb RAM, hard diskte 5 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 85

Müzik/efekt: 65

Oynanabilirlik: 90

Konu: 85

Atmosfer: 95

Genel başarı: 95

% 86

RASGELE

AV

mevsimi

açıldı

- En iyi şarap nerede içilir...
- En gözde Fransız restoranları..
- Assos-Altınoluk hattında yaz sonu keyfi...
- Binicilik okulları; biniciliğe başlamanın maliyeti...
- En yeni alışveriş merkezi: Mr. Bricolage...
- Kadıköy'ün en güzel barları sizi bekliyor...
- İşadamına özel öğlen mönüsü...

- Nerede, ne avlanır...
- 1996-97 av takvimi...
- Av malzemesi satış merkezleri...

ÖZEL EK

Gravür
ve
Minyatürlerle

Eski
İstanbul'da
Yaşam



Hepsi Eylül'de İstanbul LIFE'ta



TANITIM THE DAME WAS LOADED

Amerikan dedektifin kadını



Blues gibi bakan ve caz gibi seven bir kadının etrafında bakın neler neler oluyor: Dumana boğulmuş masalarda sıkı poker partileri dönüyor. Barın gizli kapısından girilen odada, "patron" ve adamları yeni parti uyuşturucunun dağıtım organizasyonunu yapıyor. Bu sırada karşıdaki barda, geçkince bir polis, "patron"dan aldığı harçlığını işveli bir fahişeye kaptırdı kaptıracak. Zengin hatları olan koyu renk bir araba sokağı yavaş yavaş geçiyor ve içinden pis bakışlı ama yakışıklı, en ince ayrıntısına kadar "cool" bir serseri çıkıyor. Ceketinin yakasından karizmatik bir fiskeyle bir toz zerresini silkeliyor ve patronunu beklemeye başlıyor. Ve en önemlisi, hayattan bunalmış dedektifimiz iş bekliyor. Sadece para için değil, yapacak başka bir şey olmadığı için...

FİLM GİBİ OYUN...

"The Dame was Loaded", 50'lerin kara filmlerine bugünün sinemasında gösterilen itibarın bir uzantısı olarak doğdu. Bir trend bebeği yani...

Dedektif - gangster-polis entrikaları üzerine kurulu. "Kadın"a gelince, o oyunun adından anlaşıldığı gibi epey yüklü: Çantasında tabanca, tabancasında kurşun, beyninde dişi karanlıklar ve belki de (bunu bulmak size kalmış) külodunun



Hem oyun hem de

"interaktif film" denebilecek CD yazılımlarının sayısı hızla artıyor... "The Dame was Loaded" bunların en iyilerinden biri. Film noir (kara film) atmosferi taşıyan oyun, 1 milyon dolarlık bir bütçenin ürünü.

içinde bilmem kaç bin dolara satılacak çalıntı "mal" var...

Fonda caz parçaları eşliğinde, sinematik görüntülerle oynanan oyun bir "interaktif film" biçiminde yapıldığı için, bilgisayar oyunları ile arası pek iyi olmayanlar bile oynayabilirler. Belirli bir senaryo var ve sizin yaptığınız bu senaryoya sık sık müdahale edip istediğiniz yöne sürüklemek.

NE KADAR OYUN?

İnteraktif filmler, henüz vaatlerini tam olarak yerine getiremiyorlar. Pazar ne kadar geniş olursa olsun, sinema kadar çok para getirmediği için o kadar çok para da harcanmıyor ve "film" olarak düzeyleri düşük kalıyor. Bilgisayar yazılımlarının iyi

yönetmen, oyuncu ve senaristlerin yüksek ücretlerini karşılaması mümkün değil... Madalyonun öbür yüzünde, oyun olarak da yetersiz kalmaları sorunu var. Evlerdeki bilgisayarların ortalama konfigürasyonları, CD'lerin veri depolama kapasiteleri, şimdilik interaktif filmlerin çok da interaktif olmasına izin vermiyor. Gerçek bir oyundaki gibi yapacağınız ve karşılaşacağınız hamleler konusunda çok fazla seçenek yok. Bu yüzden, gerçek bir bilgisayar oyunu tadı arıyorsanız hayal kırıklığına uğrarsınız...

Yine de kesinlikle söyleyebiliriz ki, "The Dame was Loaded" türün iyi örneklerinden biri ve size iyi saatler geçirecek.

The Dame Was Loaded

Kısaca: Bir caz dedektifinin alengirli işleri...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 60 dolar

Konfigürasyon: Minimum 33 MHz 486, 8 Mb RAM, hard diskte 6 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 75

Müzik/efekt: 85

Oynanabilirlik: 80

Konu: 70

Atmosfer: 80

Genel başarı: 70

% 76

TANITIM TOSHINDEN VE VIRTUA FIGHTER

Bruce Lee rüyaları



Spor, şiddet ve "arcade" oyunlarının ruhu dövüş sporları oyunlarında birleşiyor... Bu oyunların en yenileriye, aralarında sıkı bir rekabet olan, her ikisi de dinamik ve güçlü Toshinden ile Virtua Fighter...

Bilgisayarlarda bugünkü anlamıyla gelişmiş Uzakdoğu dövüş sporları oyunlarının tarihi, 1985'de yılın en başarılı oyunlarından biri olan, o zamanın başarılı oyun yapımcılarından Melbourne House firmasının Commodore 64 için yaptığı "The Way of the Exploding Fist" ile başlar... O günden bugüne dövüş oyunları hep popüler olmuş, ancak birçok dönem de listelere girememişlerdir. Bugün ise, daha önce Sega'nın ve Sony'nin 64 bitlik çok güçlü oyun makinelerinde oynabilen iki başarılı dövüş oyununun aynı anda PC pazarına girmesiyle, tekmeler ve yumruklar bir kez daha gündeme geldi ve "şan şöret" günlerinin ipuçlarını verdi...

Durum PC'ciler için gayet ciddi ve sevindirici. Bu iki oyunun "mana ve ehemmiyeti" hakkında bilgi vermek gerekirse: Sega firması, daha birkaç ay önce, Virtua Fighter'ın PC'lere uyarlanamayacağını, çünkü bu derece gelişmiş grafik teknikleri içeren bir oyunun sadece



"3D accelerator" grafik kartına sahip PC'lerde çalışabileceğini açıklamıştı... Oysa bilgisayar dünyasında herşey çok hızlı değişip geliyor. Yazılımcılar oyunları yeni zirvelere taşımak için bin bir çeşit numara yapıyorlar. Bunun sonucu olarak da Bill Gates haklı çıkıyor: Ne varsa PC'lerde var! İşte Virtua Fighter, işte Toshinden...

NASIL OYUNLAR BUNLAR?

Her iki oyunda da amacınız rakiplerinizi birbirinden şık ve güçlü hareketlerle dövüşerek yenmek. Arada çeşitli güç denemelerinden geçiyor, dövüşlerde enteresan figürler yapıp yüksek puanlar almaya çalışıyor, sonuçta da karşınızdakini yıkıp kendiniz ayakta kalmayı hedefliyorsunuz... Farklı mekanlarda farklı rakiplerle dövüşüyorsunuz. Rakiplerinizin dövüş tarzları ve kullandıkları özel silahlar hep değişiyor.

İki oyun arasındaki farka bakarsak: Virtua Fighter, katıksız ve inandırıcı bir dövüş oyunu. Toshinden ise daha fazla "arcade" (bilmiyorsanız mini sözlüğümüze bakın) havası taşıyor. Virtua Fighter da gerçekçi dövüş figürleriyle dövüşüp ter dökerken, Toshinden de birtakım

fantastik silahlar kullanmak mümkün oluyor. Ayrıca, Virtua Fighter'ın kullandığı grafik tekniği daha ileri bir teknik.

TAVSİYE Mİ İSTİYORSUNUZ?

Arada birtakım atraksiyonlar yaşayacağınız, kolay oynanan, renkli ve hızlı bir oyun istiyorsanız Toshinden'i önerebiliriz. Ancak ciddi, "cool", sert, size gerçekten ter döktürecek "efendi" bir dövüş oyunu arıyorsanız önerimiz kesinlikle Virtua Fighter. Şöyle de söyleyebiliriz: Toshinden iyi bir bilgisayar oyunu, ancak Virtua Fighter iyi bir "dövüş oyunu"...

Toshinden

Kısaca: Jackie Chan bu oyunu severdi...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 50 dolar

Konfigürasyon: 486-66, 8 Mb RAM, hard diskte 8 Mb boşluk

Puanlama

Grafik: 70

Müzik/efekt: 75

Oynanabilirlik: 80

Konu: 60

Atmosfer: 70

Genel başarı: 70

% 71



Virtua Fighter

Kısaca: Bruce Lee bu oyunu severdi...

Format: CD-ROM

Fiyatı: 65 dolar

Konfigürasyon: Pentium 90, 8 Mb RAM, Windows 95, hard diskte 15 Mb boşluk...

Puanlama

Grafik: 90

Müzik/efekt: 90

Oynanabilirlik: 80

Konu: 70

Atmosfer: 85

Genel başarı: 95

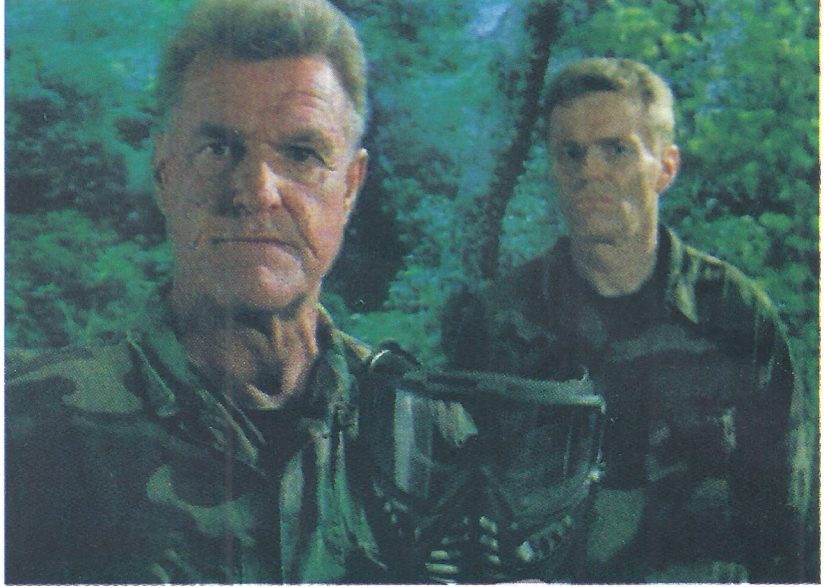
% 85

Casus olmak da zor...

Birçok çok kaliteli bilgisayar oyununa imza atan Activision firmasının yaptığı "Spycraft", tartışmasız bugüne kadar yapılan en iyi "casusluk simülasyonu". 2 CD'lik oyunda, bir casusun "gerçek hayatta" yaptığı pek çok şeyi yapabiliyorsunuz. Emin olun ki bunlar arasında James Bond tarzı gece hayatı atraksiyonları pek yok, çünkü bu gerçekçi bir oyun, kaliteli bir simülasyon. KGB ve CIA'nın eski üst düzey yöneticilerinin oyunun senaryosu ve ayrıntılarıyla ilgili olarak danışmanlık yaptığını söylesek, oyunun gerçekçiliği hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz.

Doğu Bloku'nun çözülüşünün ardından, "ılıman maskeli kaotik politika" ve "soğuk ya da sıcak değil muğlak savaş" günleri... Ortada korkunç bir suikast organizasyonu var. Terörist gruplar, kirli politikacılar, köstebekler... Siz bir üst düzey casusun gereksinim duyduğu tüm donanımlara sahipsiniz. Uyduyla haberleşmek, bilgisayar ağlarında cirit atmak, kişisel dosyaları karıştırmak gibi. İşinizi yaparken, CIA'nın çeşitli departmanlarından yardım da alabilirsiniz.

"Spycraft" ağırlıklı olarak strateji ve



araştırma üzerine kurulu bir oyun. Çarpıcı hareketli sahneler ve çarpışmalar var ama, bunlar pek fazla değil. İstihbarat, şifre çözme, diplomatik manevralar ise son derece gerçekçi ve ayrıntılı. Eğer zorlu bir zihin sa-

vasına girmek ve uluslararası politika/terör faaliyetlerinin ortasında cirit atmak istiyorsanız, sizi kendinizden geçirecek bir oyun.

Minimum konfigürasyon: 486-33, 8 Mb RAM, hard diskte 5 Mb... Fiyatı: 50 dolar...

DEADLINE

Uzmanlık alanı anti-terör

"Deadline" görüntü ve oynanış biçimi itibarıyla "UFO"yu ve eski "Strike Force Cobra"yı hatırlatan bir anti-terör oyunu... Çok başarılı, heyecanlı, oynayanı uzun süre ekran karşısında tutabilecek kadar sürükleyici bir polis stratejisi. Gruplar kuruyorsunuz, çeşitli anti-terör operasyonları için planlar hazırlıyorsunuz, farklı silahlar arasından seçimler yapıyorsunuz (44



Magnum, 9 mm Parabellum, M21, Winchester 1200 gibi...) Bunlar dışında, düzenlediğiniz operasyonların niteliğine göre etkisiz hale getiren, geçici körlük yapan, yaralayıcı ya da "kesin öldürücü" cephane malzemeleriniz var. Tabii ki bunlarla bitmiyor, aynen gerçek bir anti-terör timi gibi farklı farklı etkileri olan el bombalarınız, mayınlarınız, zamanlamalı patlayıcılarınız, gaz maskeleğiniz, izleme cihazlarınız ve ilk yardım kitleriniz bulunuyor.

Bu tarz oyunları sevenler için en tatmin edici seçeneklerden biri Deadline. Komplike bir oyun olmasına karşın, hızlı mücadele oyunlarının ruhunu da taşıyor. Konu ilginizi çektiyse ve biraz zor oyunları da seviyorsanız, kaliteye güvenebilirsiniz. Zaten yapımcı firma "Psygnosis" başlı başına bir kalite



te garantisi... Heyecanlı saatler için çok isabetli bir seçim...

Minimum konfigürasyon: 486-33, 8 Mb RAM, SVGA, hard diskte 5 Mb boşluk... Fiyatı: 55 dolar...

TANITIM



Tarih, strateji ve siyaset bu oyunda birleşiyor... Ortada keşfedilmiş bir kıta var: Amerika... Şimdi onun nimetlerinden yararlanma zamanı. Ancak herkes bunu istediği için, hiç kimsenin işi kolay değil. Hem rakip ülke kolonilerini kollamak gerekiyor, hem de bu arada dallanıp budaklanmak. Ayrıca yerlileri hayatlarından bezdirmek gerekliliği de cabası. Yerleşim birimleri kurmalısınız, madenler açmalısınız, oraları işletmelisiniz, yollar yapmalısınız,

ekonomik dolaşım sağlamalısınız, savaşmalısınız. Kısacası, bu mucize topraklardan yararlanmak için üç şey gerekiyor kesinlikle: Kan, ter ve gözyaşı...

"**Conquest of the New World**", tüm ayrıntılarıyla, iyi bir strateji oyununun taşıması gereken niteliklere sahip. Zengin bir senaryo, sınırsız olasılıklar ve arada oyunu renklendir-

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Macera dolu Amerika

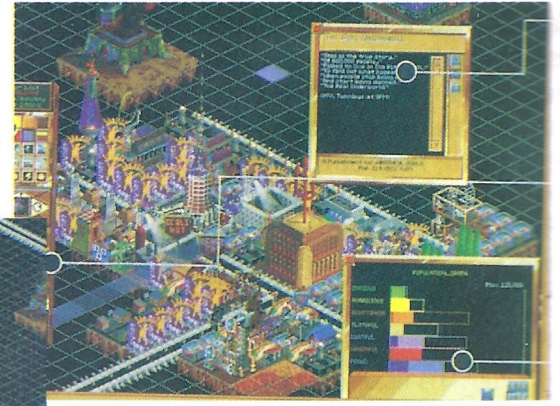


meye yönelik dinamik çarpışma sahneleri. Ancak, strateji oyunlarını iyi bilenlere önerilebiliriz. Çünkü hiç kolay değil...

Minimum konfigürasyon: 486-33, 8 Mb RAM, hard diskte 10 Mb boşluk... Fiyatı: 45 dolar civarında...

AFTERLIFE

Ahret sualleri



Bugüne kadar, "tanrı simülasyonu" adı verilen türde pek çok oyun yapıldı ve bu oyunlar yüksek bir popülerlik yakaladı. Ancak bu oyunların hepsi, "bu dünya"nın işlerini düzenlemeye yönelikti. Şimdi ilk kez, "öteki dünya" işlerini düzenlemeye yönelik bir tanrı simülasyonu var: Afterlife...

Oyunda amacınız, cenneti ve cehennemi gerektiği gibi organize etmek. Cennettekilerin canları sıkılmadan memnun mesut yaşayıp git-

meleri için bir sürü renkli atraksiyon icad etmeniz, cehennemdekileri de tüm yaratıcılığınızı kullanarak eziyetin bin türlü süne boğmanız gerekiyor. Hemen söyleyelim, herhangi bir bildik cennet-cehennem tasvirine uymuyor oyunun yaklaşımı. Daha çok "mizahi" bir yaklaşım* öne çıkarıl-

miş. Hem yapabileceğiniz işler, hem de cennet-cehennem halkının bunlara tepkileri son derece esprili. Oyunu ilginç yapan da bu espriler zaten. Sözü gelişi, cehennem halkına eziyet etmek için, bir disco cehennemi kurmanız bile mümkün...

Oyunu önerebiliriz, ancak başınıza taş yağarsa herhangi bir sorumluluğumuz olduğunu kabul etmiyoruz...

Minimum konfigürasyon: 486 DX2-66, 8 Mb RAM, Win 95, hard diskte 8 Mb boşluk... Fiyatı: 50 dolar civarında...



Yaa, demek öyle...

1) Bugüne kadar aşağıdakilerden hangisiyle ilgili bir simülasyon oyunu yapılmamıştır?
a) Karıncaların yaşamı
b) Tır kullanma
c) Pul koleksiyonculuğu
d) Cerrahlık

2) Küçük çaplı bir "günlük hayat simülasyonu" olan oyunda, insanın başına herşey gelebiliyordu. Sözel bir arkadaşınız çocuğunu size bırakmak istiyor, kabul etmeniz bir sorun kabul etmeseniz bir başka sorun yaşıyordunuz. Ya da başka bir örnek: Bir partide tanıştığınız kızın evine gidiyordunuz. Yakınlaşıyordunuz ve sevişmenin eşliğine geliyordunuz ama, o doğum kontrolü olmadığı için duruyordu. Bu durumda sevişmekte ısrar etmek, dışarı çıkıp prezervatif almak, nezaketle durup sohbet etmek gibi seçeneklerden birini uygulayabiliyordunuz... Bu ilginç oyunun adını biliyor musunuz?
a) Alter Ego
b) Split Personalities
c) Great Escape
d) Dracula

3) Oyunun kahramanı karısı tarafından cezalandırılan bir adamdı. Büyük evde bir parti verilmiş ve bütün odalar dağılmıştı. Karınız yatak odasında duruyor ve yatmanıza izin vermiyordu. Oyunun amacı, evin orasına burasına dağılmış tuhaf nesnelere toplayıp, karınızın yatağa girmenize izin vermesini sağlamaktı... 1984-85 yıllarında çok satan, çok ünlü oyunlardan biriydi. Hatta sonra devam bölümü de yapıldı. Adını

Bilgisayar oyunları dünyası çok enerjiktir. Çok ilginç konuları olan oyunlar yapılmış, fantazilerde sınır tanınmamış, joystick'lerin kısa tarihine pek çok renk sığmıştır. İşte bu renkli dünyada kısa bir gezinti...

biliyor musunuz?

- a) The House Jack Built
- b) Jack and the Beanstalk
- c) Everyone's a Wally
- d) Jet Set Willy

4) Ev bilgisayarlarının yaygınlaştığı günlerden bu yana birçok ünlü oyunun grafiklerini çizen bir Türk grafiker var. Adını biliyor musunuz?
a) Teoman Alpay
b) Teoman İrmak
c) Alpay Şahin
d) Şahin İrmak

5) Aşağıdaki ünlülerden hangisi bir strip poker oyunu için çıplak pozlar vermiştir?
a) Janet Jackson
b) Pamela Anderson
c) Samantha Fox
d) Pia Zadora

6) Bir zamanlar oyun alanındaki en ünlü "cracker"lardan (oyunların kopya korumalarını kaldırıp piyasaya süren korsanlar) biri Türk'tü ve Almanya'da faaliyet gösteriyordu. Büyük oyun firmalarından birkaçının şikayeti üzerine bilgisayarlarına el koyuldu ve kendisi de hapse atıldı. Ancak hapisten çıkınca, bu firmaların çok satan oyunlarından bazılarını birleştirip bir intikam oyunu piyasaya sürdü. Bu cracker'ın kod

adını biliyor musunuz?

- a) TCI
- b) ZOMBIE
- c) DEVIL
- d) SODAN

7) İlk ünlü "kadın masturbasyonu" (1986) oyunu hangisiydi?
a) Sex Games
b) Horny Lady
c) Bakers Daughter
d) Girls Just Want To Have Fun

8) Mesleklerin zor yanlarıyla ilgili birçok "karikatürize" oyun yapılmıştır. Sözel "Tapper" barmenlik, "Paperboy" gazete dağıtıcılığı üzerine esprili oyunlardı. Üstelik ikisi de başarılı olup çok sattılar. Hiç ummazdınız değil mi? Oluyor işte... Peki aşağıdakilerden hangi mesleğin oyunu gerçekten yapılmıştır? Üçü uydurma, biri gerçek...
a) Dişçilik oyunu - Denta Fear
b) Jinekologluk oyunu - No More Gyn
c) Çöpçülük oyunu - Trashman
d) Öğretmenlik oyunu - Teach or Die

9) Bir oyun, adını ünlü bir müzik topluluğundan alıyordu. Bu oyun çok tutuldu ve 80'lerin ilk yarısının "hit"lerinden biri oldu. Oyunun (ya da müzik grubunun) adı neydi?
a) Duran Duran
b) Greg Kihn Band
c) Steely Dan
d) Frankie Goes to Hollywood

10) Hollywood'un ünlü aktörlerinden biri, "Hell" adlı bilgisayar oyunu için yüz hatlarını verdi... Dijital varlığıyla bir oyunda rol alan ilk "A sınıfı" aktördü. Kim olduğunu biliyor musunuz?
a) Kevin Costner
b) Dennis Hopper
c) Marlon Brando
d) Keanu Reeves

YANITLAR

- 1-c, 2-a, 3-d, 4-b, 5-c,
6-d, 7-d, 8-c, 9-d, 10-b

MINİ SÖZLÜK

3D ya da 3 boyutlu: Eski oyunlarda olduğu gibi düz bir yüzey üzerinde değil de derinlik boyutu olan atmosferlerde ya da mekanlarda geçen oyunlar. Artık oyunların pek çoğu böyle. Gerçek anlamda bir üç boyutlu oyunun ayrıcalığı ise, uçağınızın burununu ya da joystick ile yönettiğiniz kahramanınızın kafasını hangi açıyla çevirirseniz çevirin, aynen gerçek yaşamdaki gibi mekanın uygun bölümünü görmeniz...

Accelerator: Bilgisayarınızın herhangi bir işlevini hızlandıran/geliştiren donanımlara (bazen de yazılımlara) verilen ad. Söz gelişi "3D accelerator" dediğimizde, bilgisayarınızın 3 boyutlu grafik çizmeye yönelik marifetlerini geliştirip hızlandıran bir aleti kastediyoruz...

Adventure: Reflekslere, joystick ya da klavye kullanma becerisine dayanmayan, bir senaryo çerçevesinde bazı sırları/bilmeceleri çözüp belli bir amaca ulaşılması hedeflenen oyun türü. Bu oyun türünde "hareket" unsuru tümüyle arka plandadır. Ancak bazı oyunlar "adventure" özellikleri taşımakla birlikte harekete yönelik beceriler de gerektirir ve bu oyunlara "arcade adventure" adı verilir.

Arcade: Ağırıklı olarak hızlı ve doğru biçimde mücadele edip puan alarak ya da belirli engelleri aşarak bir sonuca ulaşmayı gerektiren, joystick ya da klavyeyi ne kadar refleksleriniz sağlam biçimde kullanırsanız o kadar başarılı olduğunuz oyun türü...

Beat-em-up: Karşınıza çıkan tüm rakipleri yok etmeniz gereken, hareketli, son derece sağlam refleksler isteyen, genellikle de "şiddet" içeren oyun türü...

İnteraktif: Etkileşimli... Başka bir deyişle, yaptığınız şeylere göre farklı tepkiler almanız ve olay akışını değiştirebilmeniz... Söz gelişi herhangi bir sinema filmi yalnızca seyredersiniz ve tüm olaylar önceden senaristle yönetmenin belirlediği biçimde olup biterler. Ancak "interaktif film" dediğimizde, senaryonun bazı noktalarında kahramanımızın ne yapacağına karar verip olay akışını farklı yönlere sürükleyebildiğiniz filmleri kastediyoruz.

Interface: Arabirim... İki ya da daha çok bilgisayar donanımını birbirlerine bağlayıp birlikte çalışmalarını sağlayan araç. Örnek olarak "çoklu joystick interface'i", bil-

Bilgisayar oyunları dünyasına yabancıysanız ya da bu dünyaya yeni girmişseniz, pek çok terimi bilmeyebilirsiniz.

Burada kapsamlı bir sözlük imkansız. Ancak en

azından, bu sayfalarda

geçen terimleri

açıklamanın yararlı

olacağını düşündük.

Bu açıklamalar,

gerçek bir sözlükte

bulacağınız tanımlar değil;

bu yüzden konuyla ilgili

olanlara yadrigatıcı

gelebilir. Amacımız

sadece bilgisayar

dünyasına yabancı

olanların sözü edilen

şeylerin "ne" olduğunu

anlamalarını sağlamak...

gisayarınıza birden fazla joystick bağlayıp birkaç kişi birarada oynamanızı sağlayan araca verilen addır.

Joystick: Kibar davranıp, "Bu kadarını da bilmiyorsanız bu sayfalarda ne işiniz var?" demeyeceğiz... Anlamı benzese de mutluluk çubuğuyla ilgisi yok. Türkçe'ye

"oyun kolu" ya da "oyun çubuğu" diye çevirenler var. Genel olarak oyunlardaki kahramanlarımızı, arabaları, uçakları v.s. idare etmek için kullanılan araçlar. Neye benzediklerini görmek için, "Para tuzağı" başlıklı sayfamıza bakabilirsiniz...

MPEG: Bilgisayarınızda "video disk" tarzı CD'lerdeki filmleri ve animasyonları izlemenize yarayan sistem. Asıl olarak, hareketli görüntüler için kullanılan yaygın kayıt standardına verilen isim. "MPEG kartı", bu standartta kaydedilmiş filmleri bilgisayarınızda televizyon izleme rahatlığıyla izlemenizi sağlar...

Plug and Play: Tak ve çalıştır... Eskiden bilgisayarınıza yeni bir parça taktığınızda, bu parçanın teknik özelliklerini ayrıntılı biçimde tanımlamanız, bilgisayarınızın üzerindeki diğer parçalarla arasındaki uyumsuzlukları gidermeniz gerekiyordu. "Plug and Play" yeni bir teknoloji ve sizi bu zahmetlerden kurtarıyor. Bu teknoloji sayesinde, bilgisayarınıza yeni bir parça eklediğinizde (ses kartı gibi), hiçbir ayar yapmanız gerekmiyor.

Simülasyon: Türkçede "benzetim" deniyor... Anlamı, bir olayı gerçeğe mümkün olduğunca yakın koşullarda taklit etmek. Söz gelişi, "uçuş simülasyonu" dediğimizde, aynen gerçek bir uçağın bir çok fonksiyonunu sunan; havalanma, inme, manevra kabiliyeti, hatta düşme gibi durumların gerçeğe yakın biçimde taklit edildiği bilgisayar oyunlarını kastediyoruz.

Strateji: Mümkün olan en iyi stratejileri geliştirip mümkün olan en iyi sonuçlara ulaşmaya çalıştığınız, pek çok olasılık içeren, yaptığınız her şeyin karmaşık sonuçlara yol açabileceği oyun türü... Bu oyunlarda da hareket azdır ve hemen hiç joystick becerisi gerektirmezler.

Örnek: Bir şehir kurma stratejisi oyununda net biçimde zafer ya da yenilgi yoktur. Paranızın ne kadarını yol yapımına ne kadarını endüstrilemeye ya da konuta harcayacağınıza karar verirsiniz. Endüstrilemeye çok para ayırıp yol yapmazsanız, nakliye sorunları nedeniyle endüstri kuruluşlarının performansı düşer. Ya da abartıp her ikisine de çok yüklenirsiniz ama bu kez de ekolojik dengeyi bozabilirsiniz.

Herşeyi inceden inceye hesaplamamız gerekir...

BİR OYUN ALMAK İSTİYORSUNUZ...

NEREDE, NASIL, KAÇA?

Türkiye'ye bilgisayar oyunları büyük bir hızla geliyor. Batı'da yeni çıkan oyunları hemen vitrinlerde görebiliyorsunuz. Ancak önemli bir çeşit azlığı ve dağınıklık sorunu var. Avrupa ülkelerinde ya da Amerika'da olduğu gibi bir mağazaya girip istediğiniz oyunu alarak çıkamıyorsunuz. Bazen bir oyunu bulmak için uzun uzun dolaşmanız gerekebiliyor. Bir yere yalnızca bir-iki CD gelmiş ve hemen satılmış olabiliyor ya da hiçbir yerde bulamadığınız bir oyunu küçük bir dükkanda bulabiliyorsunuz. Fiyatlar konusunda da sorunlar yaşanıyor. Bir yerde 50 dolar olan oyun başka bir yerde 40 ya da 60 dolar. Bunun dışında bir de "kopya" meselesi var. Dıştan bakılınca orijinal gibi görünen bazı oyun CD'leri, aslında Singapur ya da Bulgaristan'da üretilmiş kopyalar. Bunların fiyatları, orijinal fiyatın üçte birine kadar düşebiliyor. Türkiye'de büyük oyun firmalarının temsilcileri bulunmadığı ve bu konuda düzenlemeler olmadığı için, kopya oyun satışı çok yaygın. Kopya oyunlarda genellikle kitapçıklar ya da ekstra basılı malzemeler bulunmuyor. Bir oyuna baktığınızda kitapçığının, özel ambalajın ve orijinal olduğunu gösteren kartların olmadığını görürseniz, sakın orijinal parası ödemeyin; kesinlikle çok daha ucuza almalısınız. Verdiğimiz telefon numaralarının, aradığınız oyunları bulmanız kolaylaştıracağını umuyoruz... Telefon numaralarını verdiğimiz firmalar dışında, yeni çıkan bilgisayar oyunlarını Bakırköy Carousel ve Beyoğlu'ndaki Megavizyon marketlerinde, Spectrum Superstore'larda, Kadıköy Yazıcıoğlu Pasajı'ndaki bilgisayar ürünleri mağazalarında ve genel olarak büyük mağazaların multimedya reyollarında bulabilirsiniz...

Aktif Bilgisayar

Tel: (0212) 247 82 99 / Nişantaşı - (0212) 265 39 21 / Etiler (İstanbul)

Angels

Tel: (0216) 302 90 75 (İstanbul - Caddebostan)

Ata Computer

Tel: (0212) 543 59 19 - 583 02 08 (İstanbul - Bakırköy)

Bros Computer

Tel: (0216) 391 54 03 (İstanbul - Üsküdar)

Fındık Bilgisayar

Tel: (0312) 223 96 17 (Ankara - Bahçelievler)

Flash Computer

Tel: (0212) 225 94 41 - 231 57 69 (İstanbul - Şişli)

Gürcan Bilgisayar

Tel: (0212) 542 06 10 - 542 06 30 (İstanbul - Bakırköy)

Micro Plus

Tel: (0216) 342 10 10 (İstanbul - Üsküdar)

Nokta Dış Ticaret

Tel: (0312) 427 75 22 (Ankara - Kavaklıdere)

PCD Center

Tel: (0312) 419 61 22 - 23 (Ankara - Kızılay)

Pencom Computer Center

Tel: (0216) 375 36 14 (İstanbul - Pendik)

Polaris Computer Shop

Tel: (0216) 302 52 84 (İstanbul - Göztepe)

Probim

Tel: (0216) 414 22 33 (İstanbul - Kadıköy)

Progress

Tel: (0212) 260 21 67 (İstanbul - Beşiktaş)

Rainbow Bilgisayar

Tel: (0212) 526 58 37 - 528 13 79 (İstanbul - Sirkeci)

Show Computer

Tel: (0212) 247 80 61 - 231 06 38 (İstanbul - Nişantaşı)

FOCUS

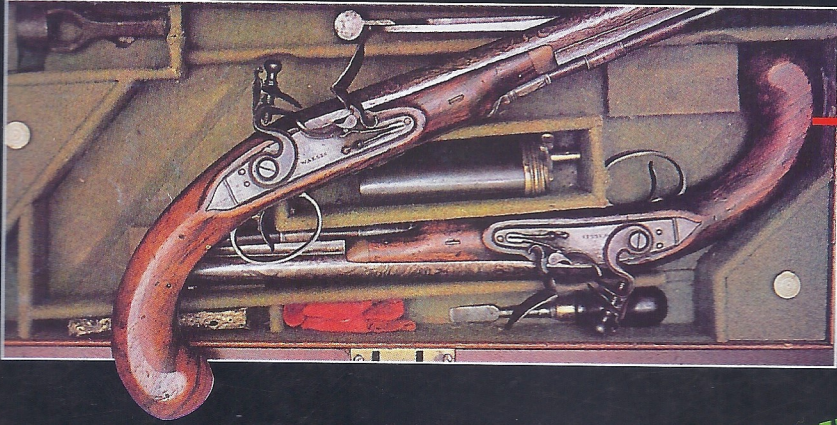
DOSYA



BİLİMİN SINIRLARINA YOLCULUK...

Denizin derinliklerini eşsiz bir çiçek bahçesi görünümüne soğan, ama yaşamlarını etobur canlılar olarak sürdüren sualtı canlıları, gerçekte bitki mi yoksa hayvan mı?

Kuzeyin efsane kavmi Vikingler, tarihin yazdığı gibi barbar mıydılar?



300 yıl boyunca binlerce kişinin hayatına malolan düello, sadece asillerin onur savaşı mıydı?

TÜKENMEDEN ALIN...

EYLÜL SAYISI BAYİLERDE...

Günümüzün modern psikoloji uzmanları, insan zekasını değerlendiren IQ katsayısının tek başına bir anlam ifade etmediğini savunurken, kendilerine "psikometreci" diyen IQ taraftarları hala insanların önüne testler koyuyorlar... Bu ayki kapağımızın farklı renkleri, işte bu önemli tartışmayı simgeliyor...

